平成9年2月14日発行(毎週金曜日発行)第2巻第6号(通巻15号)平成8年12月17日第3種郵便物認可

# 週刊ファミマガWeekly

全機種対応TVゲーム誌

1997 2/14
290YEN

## スクウェアBIG5とサターンの反撃!!

2/7➡2/13 新作完全ガイド

## 炎の5大作 スクウェア大特集

連続攻略 ファイナルファンタジーVII

サガ フロンティア 新画面続々!!

TOBAL2 謎の女性格闘家判明

ブシドーブレード 武器使用詳細

ファイナルファンタジータクティクス マップ独占公開

巻頭ブチ抜き16本立て!!

セガサターンの逆襲 グランディア PSも驚き新世代ポリゴンRPG

初公開!! 機動戦艦ナデシコ

新世紀エヴァンゲリオン2nd

スカイターゲット

機動戦士Zガンダム

ぷよぷよSUN

今週のSCOOP!

下級生 超美麗ギャル大量放出

同級生2 SS版最新画面

ナムコミュージアムVol.5 メトロクロス編

新スーパーロボット大戦スペシャルディスク サンプルROMで解説

公明正大フェアジャッジメント 今週はコレを買え! 11本

品切れ続きでご迷惑をおかけしました。

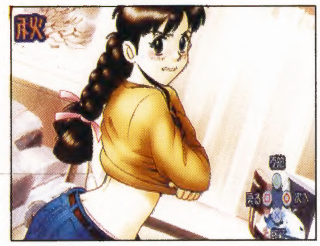
# 今が旬のTLS（トゥルー・ラブストーリー）です。

## めざせ、ベストエンディング!!



ひと月の苦労の果てに迎える感動のエンディングが、TLS（トゥルーラブストーリー）の最大の見どころ。しかし、あなたのとった行動によって、エンディングは3段階に変化する。あなたが見たのは、果たしてベスト(トゥルー)エンディング?

## アルバムモードは全部埋まった?



クリア後のお楽しみはアルバムモード。1度や2度のプレイでは全部埋めきるのは難しいぞ。全部で何種類あるのかも謎なところ。さらに、全キャラクターですべての季節をクリアすると、隠しグラフィックが出現する!

## 関連グッズも続々登場。拡がるTLS（トゥルーラブストーリー）ワールド!!

### 攻略本




ファミ通編集部責任編集
「トゥルー・ラブストーリー」公式ガイドブック
『～とっておきの恋のつくり方～』
**絶賛発売中!!**
発売:(株)アスペクト　A5判　価格:¥980(税込)

### 小説




『トゥルー・ラブストーリー
～想い出のスケッチブック～』
**2月15日発売**　著者:矢月秀作
発売:(株)アスペクト　文庫判　価格:¥560(税込)

### CDアルバム

「トゥルー・ラブストーリー」イメージアルバム
『～メモリアル ソングス～』
**絶賛発売中!!**
発売:アンティノスレコード　価格:¥2,380(税込)
テーマソング:仲間由紀恵
イメージソング&ナレーション:桂木綾音(菊池志穂)／後藤育美(豊嶋真千子)／南 弥生(丹下 桜)／広瀬のぞみ(藤野かほる)／天野みどり(池澤春菜)



### シングル音楽CD

「トゥルー・ラブストーリー」テーマ曲
『トゥルー・ラブストーリー
～恋のように僕たちは～』
**絶賛発売中!!**　歌:仲間由紀恵
発売:アンティノスレコード　価格:¥980(税込)



### ポスター

TLS（トゥルーラブストーリー）がゲーセンにお目見え!

ポスターゲーム機用の景品に、綾音・のぞみ・弥生・後藤・天野・草薙が登場。大当りは、綾音と弥生の「等身大寝そべりポスター」(170cm)だ!

**2月登場予定**　発売:(株)トーワジャパン

●セル倶楽部用景品セル画も近日発売!



**その他「トゥルー・ラブストーリー」特別プロジェクトが、次々と進行中!!**

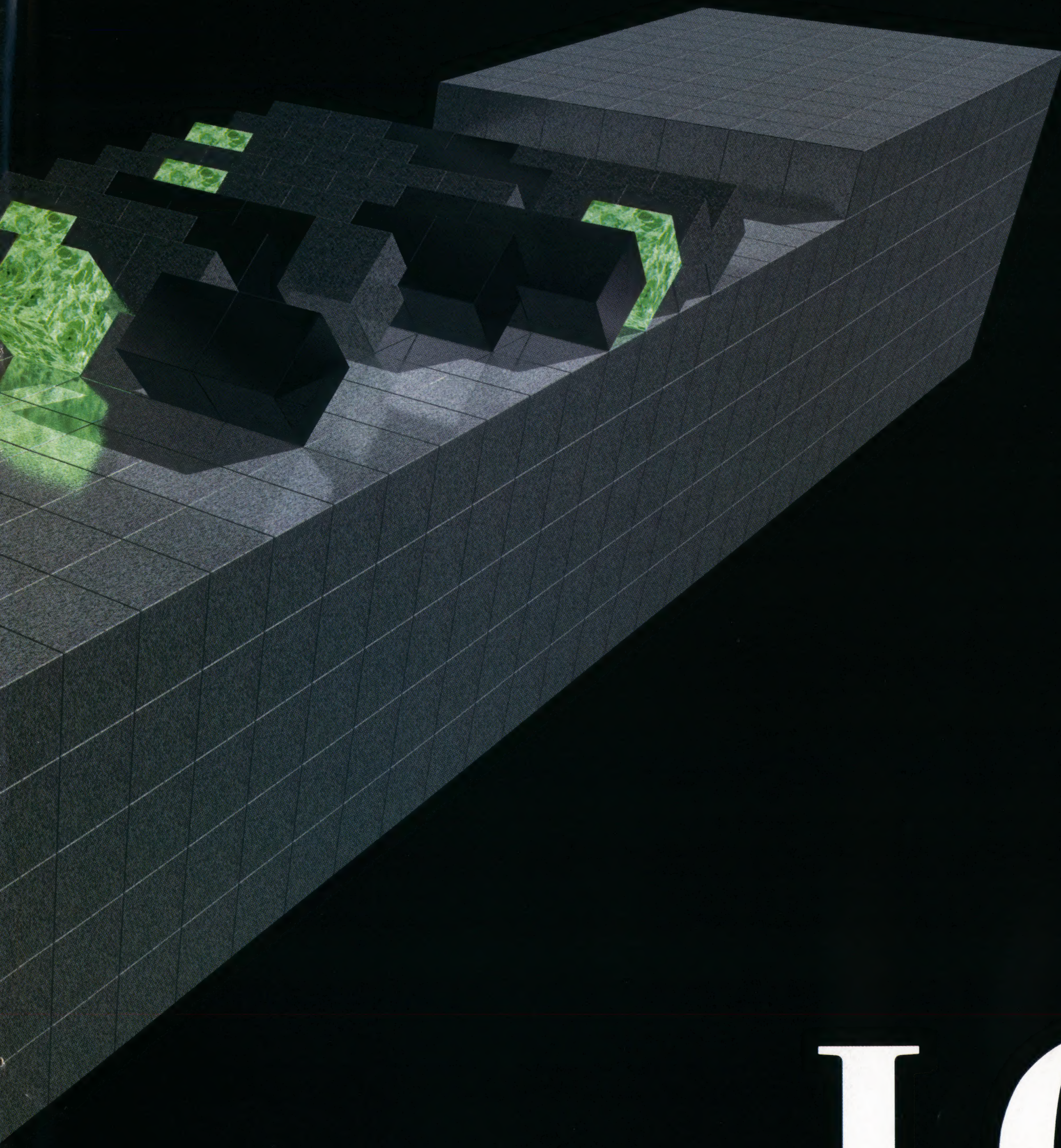
☆ゲームに関するご意見、ご感想または次回作のご要望などをぜひお寄せください。
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10　株式会社アスキー　ET企画部『トゥルー・ラブストーリー』係まで

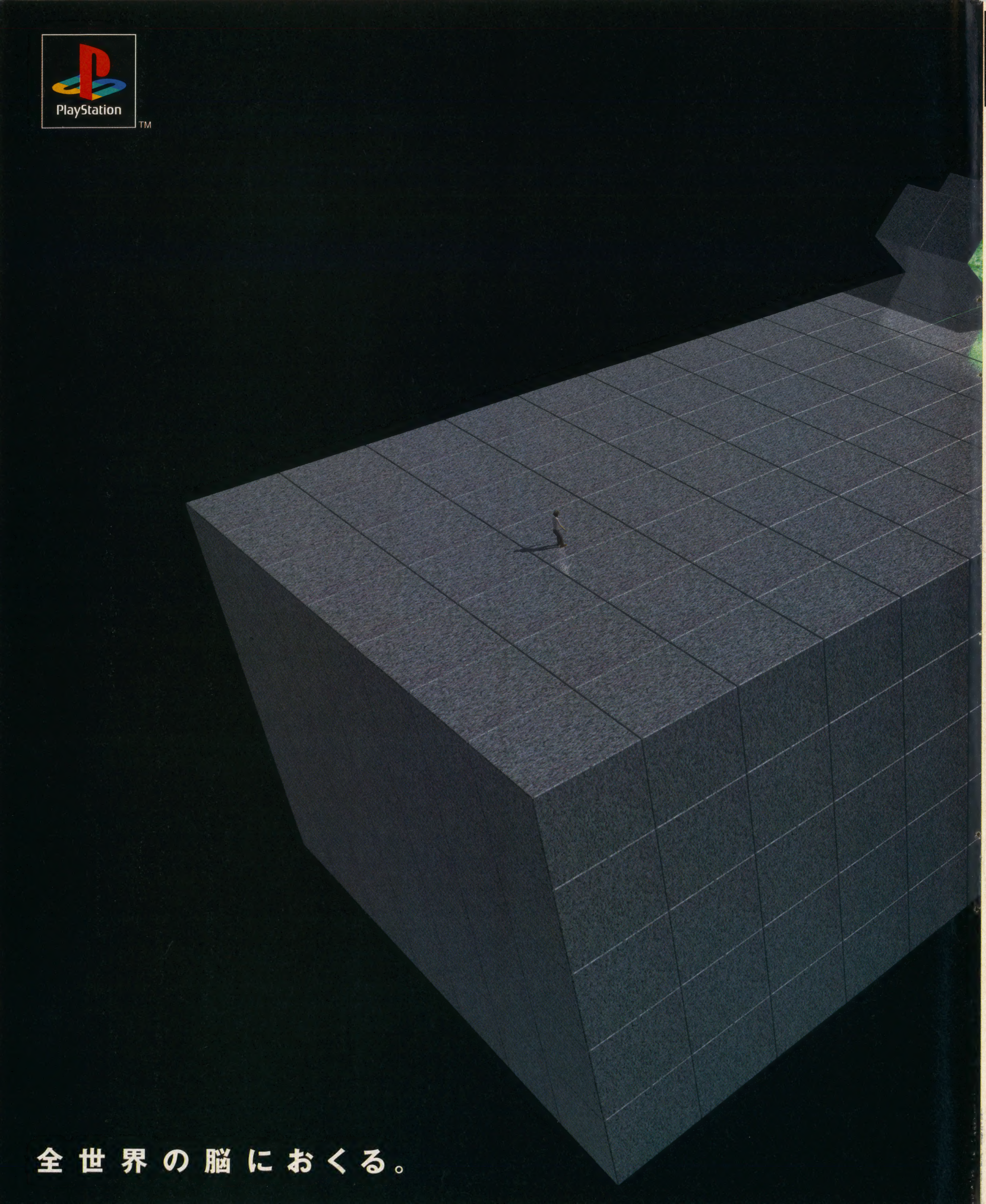



ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10　株式会社アスキー



ASCii SOFT
”ほんとうの愛“、もう見つけた？
True Love Story★
恋愛シミュレーション
トゥルー・ラブストーリー
IN STORE NOW
インターネットで『トゥルー・ラブストーリー』の最新情報を大公開！
今すぐアクセス!!
［ホームページ URL http://www.ascii.co.jp/ascii/et/］
標準価格：￥5,800(税抜)
© 1996 ASCII Corp./ Bits Laboratory




PlayStation
TM
全世界の脳におくる。

PlayStation

# ドラえもん2 SOS!おとぎの国




## こんどはおとぎ話の世界で大冒険だ!!





**プレイステーション専用CD-ROM**
**ドラえもん2 SOS!おとぎの国**

■価格 5,800円(税別)
■'97年2月21日発売予定
■アクションゲーム／1人用

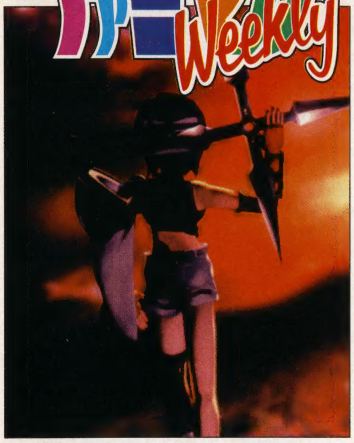
**★"ドラえもん2"ソフトお買い上げキャンペーン実施!**

プレイステーションソフト「ドラえもん2 SOS!おとぎの国」をお買い上げの方の中から抽選で1,000名様に「ドラえもんオリジナルテレカ」をプレゼント!!
◎応募方法　商品の中に入っているアンケートハガキをお送り下さい。
◎締め切り　1997年3月14日(金)当日消印有効
※当選発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。



EPOCH 株式会社エポック社
〒111 東京都台東区駒形1-12-3
<お客様サービスセンター:0298-62-5225>

ファミマガ Weekly



1997.2.14

表紙デザイン／片野厚子
イラスト/ファイナルファンタジーⅦ
イラスト提供/スクウェア


## スクウェア5大タイトル＋α・25ページ

ついに発売された『FFⅦ』の連続攻略はもちろん、スクウェアの全予定PSソフトがこれでバッチリ。


64 ファイナルファンタジーⅦ ⇐攻略
69 サガ フロンティア ⇐特報
72 ファイナルファンタジータクティクス ⇐スクープ
78 ブシドーブレード ⇐特報
82 TOBAL2 ⇐特報
86 その他スクウェア・アクエス全PSソフト


PS

## セガサターンの逆襲・SSだって負けないぞ16本


グランディア……16
スカイターゲット……22
機動戦艦ナデシコ……24
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression……26
ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡……28
ぷよぷよSUN……30
フリートーク・スタジオ……32
D-XHIRD……34
機動戦士ガンダム外伝Ⅲ……36
機動戦士Zガンダム 前編……38
太平洋の嵐2……40
首都高バトル'97……42
峠KING THE SPIRITS2……44
だいな♡あいらん……46
HOP STEP あいどる☆……48
クォヴァディス2……50


SS

## SCOOP 今週の特報


123 タイムクライシス PS
126 ナムコミュージアムVOL.5 PS
128 エースコンバット2 PS
130 るろうに剣心 十勇士陰謀編 PS
132 魔法少女プリティサミーPART2 PS
134 ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ N64
138 ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1～虹色の青春～PS SS
140 同級生2 SS
142 新スーパーロボット大戦スペシャルディスク PS
144 忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖PS SS
146 IWATOBI PENGUIN ROCKEY×HOPPER PS
148 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 NEO·GEO CD
150 下級生 SS


## TOPICS 今週の話題


8 エニックス社長に聞く PS・SS参入
9 速報! セガとバンダイが合併
10 第1回CESA大賞のノミネート作品決定
11 『センチメンタル グラフティ』プレディスク発売


## ATTACK 今週の攻略


136 ドラゴンナイト4 PS


## REGULAR 連載


Weekly Information……53
FMW投稿バトルロイヤル……57
超ウルトラ技……88
電脳立方魔術団……93
ときめきHot Line……94
SUPER ROBOT A GO!GO!……96
バーチャルアイドル共和国……97
アーケード共和国……98
パソコン共和国……100
読者アンケート……102
新作ゲーム発売カレンダー……156
次号予告・ゲームインデックス……160


●実数値予測つき大規模集計!

12 今週のREAL RANKING

●ユーザーの生の意向がわかる!

105 読者ゲーム評&Research

●デカネタ小ネタなんでもOK

152 週刊新着情報局


## 今週の新作 11 本

公明正大
今週はコレを買え

フェア ジャッジメント 113


## 来週の新作 7 本

ジャンル別
全機種完全網羅

COMING SOON 120

# エニックス社長、福嶋康博氏に聞く FFより1・5倍面白いドラクエとは？

「ドラクエPSへ移植!!」。1月14日の衝撃的な発表から数週間。ついにエニックス社長、福嶋氏より今回のPS、SSへの参入、『ドラクエ』の移植発表の真相が明らかになった。





㈱エニックス代表取締役社長
**福嶋 康博氏**

## 多くの人に楽しんで欲しいからドラクエをPSに決めた

―『ドラクエⅦ』はPSで発売されますが、これはPSに独占的に供給するということなのですか？

**福嶋**　『ドラクエⅦ』に関しては独占供給ということでなく、1月9日に「『Ⅶ』はどのハードでやろう」という打ち合わせの席で決定しました。

―それはPSへの参入を決めてからということですね。

**福嶋**　そうです。堀井（雄二氏：ドラクエシリーズの名プロデューサー）を含めて話し合いました。1月の初めに、昨年後半のハードの販売台数などを見て、今後伸びると思われたのが、PSと判断して決定したんです。

―それはハードが魅力的ということでしょうか？

**福嶋**　というよりは販売台数です。『ドラクエⅦ』は多くの人に楽しんで欲しいですから。

## 『ドラクエ』はこう進化する!!

―PS、SSのソフト開発はすでに始まっているのですか？

**福嶋**　両機種ともに開発は始まっています。SSの方が若干、取り掛かるのが早かったと思います。これは当時、SSが伸びるのではないかという予想があったからです。

―同じタイトルを多機種でリリースする可能性は？

**福嶋**　基本的には考えていません。作っているチームがどうしても作りたいというなら話は別ですが…。

―とすると『ドラクエⅦ』はPS以外には出ないということになりますね。

**福嶋**　ええ、現状では。

―現在3機種（N64、PS、SS）の開発で動いているチームは、どれくらいあるのですか？

**福嶋**　『ドラクエⅦ』のチームを含めて13チームです。でもその内訳は答えられません。

―1月9日の打ち合わせの際に『FFⅦ』が話題にのぼったりは？

**福嶋**　それはなかったです。でもハードを伸ばすという面でヒットして欲しいと思っています。

―実は先日、『ドラクエⅦ』のPS化についてRPGファンにアンケートを取ったのですが、やはりシナリオに期待する声が大きかったようです。『FFⅦ』はビジュアル面を強化することでうまくアピールしていますが、『ドラクエⅦ』はどのように変化するのでしょうか？

**福嶋**　CGがどう変わるかなど、はっきりとしたことは決定していませんが、クオリティの高いチームを編成して、制作したいと思っています。でも世界観は変わらないでしょうが…

―それは見た目の印象に関してもですか？

**福嶋**　印象はわかりませんが、世界観は堀井の頭の中にありますから、その世界からはみ出すことはないでしょう。

―今回従来のROMカセットと違うCD-ROMを使うわけですが、シナリオの分岐や、セリフの充実などを考えてますか？

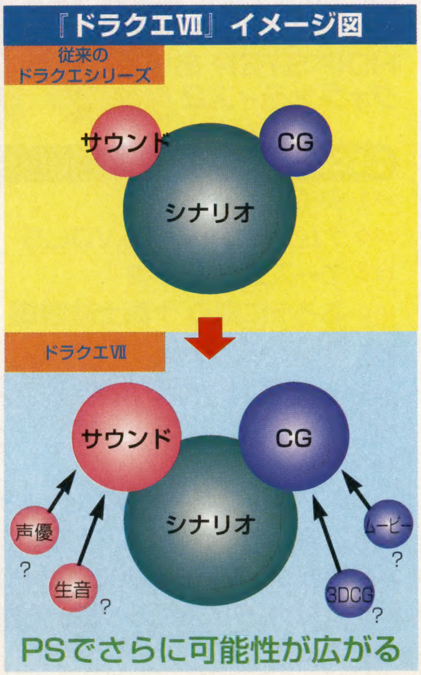
**福嶋**　今まで容量の問題で削っていた部分が、入るようになると思います。堀井の頭の中にあるものがほとんど入れられる利点がありますね。

―価格設定は？

**福嶋**　CD-ROMだからということは考えていません。でも、9800円とかそれ以上ということはないでしょうね。

―流通に関しては？

**福嶋**　自然な形にしたいですね。基本は一般（小売店）流通で、コンビニ流通も考えています。



THIS WEEK topics

# 「セガバンダイ」の誕生でセガの逆襲が始まった！

**最近話題豊富なゲーム業界だが、またも大きなニュースが発表された。なんと今年の10月に、セガとバンダイが合併するという。これは驚きだ!!**



## 今年の10月に合併を行う！

セガとバンダイが10月1日に合併して生まれる新会社の名は、「セガバンダイ」。セガがバンダイを吸収合併する格好となり、世界的にもゲーム関連企業としては超巨大な企業が誕生する。

経営陣は、会長に大川功氏（現セガ会長）が、副会長に中山隼雄氏（現セガ社長）が、社長には山科誠氏（現バンダイ社長）が、それぞれ就任する。

## バンダイはSS一辺倒ではない

となると、SS以外のハードにもバンダイのソフトは供給されるのか？　という疑問が出てくる。バンダイでは「SS以外にもソフト供給を行う予定である」との意向だから、安心して良さそうだ。

代表的なバンダイグループのゲーム関連会社を下に挙げたが、こちらの動向も気になるところ。特にバンプレストは人気タイトルを多く抱えるだけに、対象ハードがSSだけということになると、多大な影響を受けかねない。セガの逆襲から目が離せない状況だ。



⬆ソフト供給メーカーとしてのバンダイが、グループ全体の動向を握るか？

■国内のバンダイグループの主な国内企業

| | |
|---|---|
| エンジェル | 玩具やゲームソフトの企画、製造、販売。 |
| サンライズ | ガンダムシリーズなどアニメの企画、制作 |
| シーズ | 製品加工・組み立てなどの製品製造 |
| トイスタジアム | 九州地区の小売チェーン会社。グループ唯一の小売店 |
| ハピネット | バンダイの直系販売会社。全国への販売ルートを持つ |
| バンダイ・デジタル・エンタテインメント | 「ピピンアットマーク」のハード&ソフトの開発、販売 |
| バンダイビジュアル | ビデオソフトの企画販売。ゲームソフトの開発 |
| バンダイ・ミュージックエンタテインメント | 音楽ソフトの企画、制作、製造、販売 |
| バンプレスト | ゲームソフトの企画、開発、販売など。 |
| ビーアイ | 玩具、アミューズメント機器などの開発生産 |
| ビームエンターテインメント | 映像ソフトの販売。CD-ROMの販売 |
| ブレックス | 戦隊モノなどのキャラクタ商品の開発 |
| ベック | ゲームソフトの開発を専門的に行う |
| ユタカ | 生活雑貨などキャラクタ商品の開発。 |

THIS WEEK.......

## PS・SSソフトを年内に発売

—『ドラクエⅦ』の現状は？

福嶋　シナリオにも取り掛かっていない状態です。プログラムが始まってから1年半ぐらいで商品を発売できればと思います。

—ということは98年末くらいに発売されるのですか？

福嶋　可能性はあります。

—『FFⅦ』は400万本の販売を目標にしているそうですが、『ドラクエⅦ』は？

福嶋　その1・5倍です。『FFⅦ』が400万本出れば、600万本ということになります。

—その1・5倍という数字は？

福嶋　1・5倍の面白さや、過去の実績から判断しました。

—CD-ROMとなると生音を使うということに？

福嶋　すぎやま先生（ドラクエの一連の音楽を手掛ける）たちがどう考えるかでしょう。

—キャラクタデザインはもちろんあの人に…。

福嶋　そうなると思います。でもスタッフは、まだ厳密にいうと決定していない。『ドラクエⅦ』のプロジェクトは動きはじめたというより、PSで発売されることが決定したという段階なんです。

—『ドラクエⅦ』以外のタイトルの開発状況はどうですか？

福嶋　年内に何作か発売します。対応ハードはPS、SS、N64の3機種になりますね。

—タイトルの発表時期は？

福嶋　発売の3、4ヵ月前くらいになります。

## エニックスの今後の展開は？

—ドラクエシリーズは『Ⅰ』から『Ⅲ』がSFCにリメイクされましたが、今後もそのような予定があるのでしょうか？

福嶋　『Ⅶ』の発売後はありえます。なぜならリメイクもドラクエのチームが作っているからです。

—それでは今後新しい『ドラクエ』をプレイできるというと『Ⅶ』になるわけですね？

福嶋　その可能性は強いです。

—『ドラクエⅦ』以外に力を入れているソフトとなると？

福嶋　大ヒットしそうなタイトルが何作かありますが、今は答えられません。色々な業種から優秀な人材を集めて、今までにないようなソフトを作っていきたいと思っています。

—それは『ドラクエⅦ』でも同じですか？

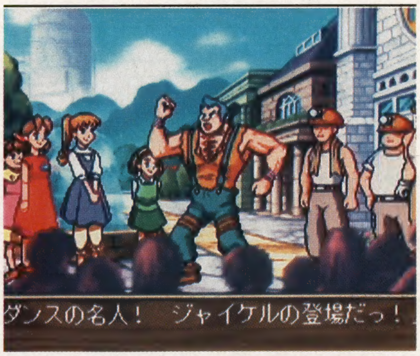
福嶋　そうですね。もし3DCGを採用するならその分野に優秀な人材が必要になりますし、声を使う場合でも声優が必要になってくる。新しい体制で開発を行うことは考えられます。

—海外の人材などは？

福嶋　それも考えていますが、特に海外の人材と特定するのではなく、優秀な人材がこの業界にどれだけ入ってくるかが、今後業界で生き抜くためには重要になってくると思います。

—PS、SSでドラクエ以外の続編を作る予定は？

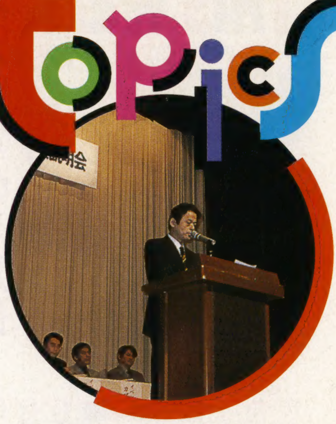
福嶋　基本的にうちは移植ではなくオリジナルソフトを作っていくスタンスですので、とりあえずSSではオリジナルソフトを出す方針です。でも、今後SSが伸びていきそうならば『ドラクエⅧ』はSSに!!』ということも十分にありえます。1人でも多くの人にドラクエを楽しんで欲しいですからね。




➡『J2』みたいなソフトがでるのか？

# 96年のベストソフトウェアは何か？ CESA大賞ノミネート作品決定!!

**日本国内で制作、販売されたゲームソフトの表彰制度「CESA大賞」。その大賞は一般投票により決定。そこで今回は、そのノミネート作品と応募要綱をお届けする。**



## CESAの新たな試み

昨年の夏に引き続き、この4月に開催予定のエンタテインメントソフト＆ハードの展示会、「東京ゲームショウ'97春」。このイベントを主催するCESA（社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会）が、ゲームソフトの表彰制度を設けたが、去る1月22日、そのノミネート作品のべ58作品が発表された。



ゲーム業界のアカデミー賞になるべく充実を図るとのこと




TVで有名な奥山佳恵さんがポスターを手掛ける東京ゲームショウ'97春

## ユーザーの投票で20もの賞が決定

コンピュータエンターテインメント・ソフトウェア・アカデミー大賞（略称：CESA大賞）と名づけられたこの表彰制度は、過去1年間に発売されたエンターテインメントソフトを各ジャンル、部門に分けて、その優秀さを評価するというもの。TVゲームはもちろん、パソコンソフトもその対象となる。

この4月の東京ゲームショウで大賞が発表される第1回CESA大賞は、国内で制作され、昨年1月1日から12月31日に発売された作品が対象。合計70社、337作品がエントリーされた。これらの中からCESA会員各社の投票により選出、各賞にノミネートされたのが左の表に挙げた作品だ。

各賞は2月20日より始まるユーザーの最終投票で決定される。君の一票が大賞を決めるかも。

### 第1回CESA大賞ノミネート作品

| ゲームジャンル別賞部門　37作品 | | |
|---|---|---|
| ●アクションゲーム　3作品 | 機種名 | メーカー名 |
| スーパーマリオ64 | N64 | 任天堂 |
| NiGHTS | SS | セガ |
| パラッパラッパー | PS | ソニー·コンピュータエンタテインメント |
| ●スポーツゲーム　4作品 | 機種名 | メーカー名 |
| 実況パワフルプロ野球3 | SFC | コナミ |
| スマッシュコート | PS | ナムコ |
| デカスリート | SS | セガ |
| ワールドスタジアムEX | PS | ナムコ |
| ●格闘ゲーム　3作品 | 機種名 | メーカー名 |
| ソウルエッジ | PS | ナムコ |
| 鉄拳2 | PS | ナムコ |
| FIGHTERS　MEGAMiX | SS | セガ |
| ●RPG　3作品 | 機種名 | メーカー名 |
| スーパーファミコンドラゴンクエストⅢ　そして伝説へ… | SFC | エニックス |
| ポケットモンスター | GB | 任天堂 |
| ポポロクロイス物語 | PS | ソニー・コンピュータエンタテインメント |
| ●シミュレーションゲーム　3作品 | 機種名 | メーカー名 |
| Jリーグ　プロサッカークラブを作ろう! | SS | セガ |
| ダービースタリオン96 | SFC | アスキー |
| 牧場物語 | SFC | ビクターインタラクティブソフトウェア |
| ●パズルゲーム　3作品 | 機種名 | メーカー名 |
| パズル・ボブル2 | PS | タイトー |
| ぷよぷよ通　決定盤 | PS | コンパイル |
| マジカルドロップ2 | SFC | データイースト |
| ●アドベンチャーゲーム　3作品 | 機種名 | メーカー名 |
| サクラ大戦 | SS | セガ |
| BIO　HAZARD | PS | カプコン |
| ポリスノーツ | PS | コナミ |
| ●ドライビング・レースゲーム　3作品 | 機種名 | メーカー名 |
| ウェーブレース64 | N64 | 任天堂 |
| マリオカート64 | N64 | 任天堂 |
| レイジレーサー | PS | ナムコ |
| ●シューティングゲーム　3作品 | 機種名 | メーカー名 |
| 機動戦士ガンダム外伝Ⅱ　蒼を受け継ぐ者 | SS | バンダイ |
| バーチャコップ2 | SS | セガ |
| パンツァードラグーンツヴァイ | SS | セガ |
| ●テーブルゲーム　3作品 | 機種名 | メーカー名 |
| アイドル雀士スーチーパイⅡ | SS | ジャレコ |
| DX人生ゲーム | PS | タカラ |
| 桃太郎電鉄HAPPY | SFC | ハドソン |
| ●エデュケイションゲーム　3作品 | 機種名 | メーカー名 |
| ゲーム日本史　革命児－織田信長 | WIN95 | 光栄 |
| TEO－もうひとつの地球－フィンフィン | WIN95 | 富士通 |
| ライフスケイプ生命40億年はるかな旅 | PS | メディアクエスト |
| ●バラエティゲーム　3作品 | 機種名 | メーカー名 |
| アクアノートの休日　MEMORIES　OF　SUMMER | PS | アートディンク |
| 太陽のしっぽ | PS | アートディンク |
| ナムコミュージアムシリーズ | PS | ナムコ |
| **部門別賞　21作品** | | |
| ●監督賞　3作品 | 機種名 | メーカー名 |
| サクラ大戦 | SS | セガ |
| スーパーマリオ64 | N64 | 任天堂 |
| BIO　HAZARD | PS | カプコン |
| ●プログラミング賞　3作品 | 機種名 | メーカー名 |
| ウェーブレース64 | N64 | 任天堂 |
| スーパーマリオ64 | N64 | 任天堂 |
| NiGHTS | SS | セガ |
| ●シナリオ賞 | 機種名 | メーカー名 |
| スーパーファミコンドラゴンクエストⅢ　そして伝説へ… | SFC | エニックス |
| BIO　HAZARD | PS | カプコン |
| ポリスノーツ | PS | コナミ |
| ●グラフィック賞　3作品 | 機種名 | メーカー名 |
| ソウルエッジ | PS | ナムコ |
| NiGHTS | SS | セガ |
| BIO　HAZARD | PS | カプコン |
| ●サウンド賞　3作品 | 機種名 | メーカー名 |
| ソウルエッジ | PS | ナムコ |
| NiGHTS | SS | セガ |
| パラッパラッパー | PS | ソニー・コンピュータエンタテインメント |
| ●メインキャラクター賞　3作品 | 機種名 | メーカー名 |
| サクラ大戦 | SS | セガ |
| スーパーマリオ64 | N64 | 任天堂 |
| パラッパラッパー | PS | ソニー・コンピュータエンタテインメント |
| ●サブキャラクター賞　3作品 | 機種名 | メーカー名 |
| サクラ大戦 | SS | セガ |
| ときめきメモリアル　~forever　with　you~ | SS | コナミ |
| パラッパラッパー | PS | ソニー・コンピュータエンタテインメント |

### 第1回CESA大賞投票要綱

**投票期間**

1997年2月20日(木)～3月24日(月)

**投票方法**

●FAXによる投票
ゲームソフト販売店設置の規定投票用紙、またはFAX（投票用紙取り出し番号　03-5353-7223）で入手した投票用紙に記入し、下記にFAXで送る。
FAX投票番号：03-5353-7222

●インターネットによる投票
CESAインターネットホームページ（http：//www.nttls.co.jp/cesa/）にて受け付け。

投票でCESA大賞・作品賞、各ジャンル・部門ごとの賞が決定される。

**4月の東京ゲームショウで結果が明らかに!!**

## 実力派勢揃いのノミネート作品

PS、SSの台頭で活気付いた昨年のゲーム業界。エントリーされた作品は、まさにその勢いを象徴する優良ソフトが揃っている。CESA大賞は大きく分けてジャンル別賞と部門別賞の2つがあり、ジャンル別賞にエントリーされた作品は、自動的に部門別賞へとエントリーされる。これは1作品が複数の賞を受賞する可能性を示しており、『スーパーマリオ64』、『NiGHTS』、その他、以下の3作品がそれぞれ4賞へと最多ノミネートを果たしている。

4部門ノミネート
パラッパラッパー




斬新なシステムが評価された

4部門ノミネート
サクラ大戦




魅力的なキャラクタがウケた

4部門ノミネート
BIO HAZARD



他にない恐怖感が魅力の作品



# 恋愛SLG『センチメンタル・グラフティ』先行発売プレディスクの魅力に迫る!!

**SSオリジナルの恋愛シミュレーション『センチメンタル・グラフティ』。本編の発売に先駆け登場するプレディスクの詳細を、NECインターチャネル多部田氏に聞いてみた。**

## プレディスクの収録内容は？

―― 3月28日に発売されるプレディスク『センチメンタル・グラフティ　ファーストウインドウ』の内容を教えてください。

**多部田**　本編の世界観をより多くの方に伝えるために、世界観を最もストレートに表現している甲斐氏のイラストを中心に構成しています。価格も関係各社の企業努力(?)で2980円という低価格を実現しました。



NECインターチャネル株式会社
アミューズメントグループ
企画制作　チーフプロデューサー
プロモーション　チーフ
多部田　俊雄氏

## 限界に挑戦した超美麗CG

―― 640×448ドットという高解像度モードを使っているようですが。

**多部田**　SSで最高の解像度を誇る「インターレースモード」を、甲斐氏のイラストでつづる「デジタル原画集」と、ゲーム本編のために制作された各キャラクタの設定を取り込んだ「デジタル設定集」の2つのモードで使用しています。画面を見てもらえば一目瞭然ですが、とにかくキメが細かく、3万2千色の発色と併用すれば、無敵の表現力を発揮します。ただ特性上、素材加工のデータをのせたりすると、CGが上下にブレたり、VRAM（画像データ用メモリー）がパンパンになるので、ノウハウが必要です。

ゲームで使用するとCGのデータ量が上がり、読み込みが長くなるので、今回の『～ファーストウインドウ』みたいな双方向性の少ない、「デジタルギャラリー」とか「アドベンチャーゲーム」に向いていると思います。



SSの画面とは思えないほどきれいな原画集

## 12名の声優もついに決定!!

本編『センチメンタル・グラフティ』は、かつて出会った日本各地の12名のヒロインたちと再会し、恋愛を繰り広げるシミュレーションゲーム。ヒロイン12名のうち6名の声優は、一般応募者の中からオーディションを経て決定されるという話題もあった。去る1月19日、そのオーディションが行われた。このソフトの関係者や、ベテラン声優も審査に参加、厳正な審査を実施した。

全国からの応募者は1428名にものぼり、その中から選考された18名が今回のオーディションに参加。皆、緊張した面持ちで自分が選んだキャラクタを演じ、同日中に新人声優6名が決定された。

彼女たちは『センチメンタル・グラフティ』に出演するのはもちろんのこと、声優、または歌手と活躍の場を広げることになる。



ベテラン声優、神谷明氏も審査員としてオーディションに参加した



# SOFT SALES 30

ソフト売り上げTOP30 1／13～1／19



**1** NEW
## 天外魔境　第四の黙示録
SS　ハドソン／RPG／1月14日発売／6800円

新作なのに今週の本数と累計本数がズレていて「あれ?」と思った人が多いのでは。これは、一部で前の週にひと足早く売られてしまっていたためだ。

18万8270本　累計 19万5710本

**2** 12↑
## ぷよぷよ通　決定盤

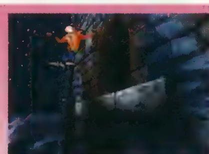


PS　コンパイル／PZL／11月15日発売／4800円

ダウンタウンのテレビ番組で取り上げられて以来、市場動向と関係なく好セールスを記録し続けている。無論、ゲーム自体の完成度の高さもヒットの一因だ。

3万7420本　累計 34万1880本

**3** 5↑
## クラッシュ・バンディクー



PS　SCE／ACT／12月6日発売／4800円

『パラッパラッパー』とともに発売以来根強い売り上げを記録し続けるこのソフト。奥、手前スクロールなど斬新な試みが楽しいし、ゲームはけっこう歯ごたえがあるぞ。

3万5680本　累計 29万7520本

| 順位 | 前回 | タイトル | 機種 | 発売元／ジャンル／発売日／価格 | 今週 | 累計 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 6↑ | パラッパラッパー | PS | SCE／ACT／12月6日発売／4800円 | 3万3040本 | 25万3760本 |
| 5 | 2↓ | DIGITAL DANCE MIX～安室奈美恵～ | PS | セガ／ETC／1月10日発売／2800円 | 3万0130本 | 7万9310本 |
| 6 | 3↓ | ワイルドアームズ | PS | SCE／RPG／12月20日発売／5800円 | 2万9900本 | 38万4030本 |
| 7 | 30↑ | ポケットモンスター緑 | GB | 任天堂／RPG／2月27日発売／3980円 | 2万8870本 | 60万1200本 |
| 8 | 7↓ | レイジレーサー | PS | ナムコ／SPT／12月3日発売／5800円 | 2万8670本 | 76万0400本 |
| 9 | −↑ | ポケットモンスター赤 | GB | 任天堂／RPG／2月27日発売／3980円 | 2万8310本 | 62万7290本 |
| 10 | 1↓ | レイストーム | PS | タイトー／STG／1月10日発売／5800円 | 2万5330本 | 7万6510本 |



※ゲーム名の下は、ゲーム機／発売元／ジャンル／発売日／価格の順に並んでいます。なおジャンルは以下の略称で表記しています。ACT…アクション、格闘…格闘アクション、RPG…ロールプレイング、SLG…シミュレーション、STG…シューティング、ADV…アドベンチャー、SPT…スポーツ、TBL…テーブルゲーム、PZL…パズル、ETC…その他

# THIS WEEK REAL RANKING
# 今週のリアルランキング

全国1300店のゲームショップ、1万6000店のコンビニのデータから実売本数を完全推定

「今週は『天外』が順当にトップを獲得、その他は目立った動きのない落ち着いたランキング…」と思いきや、締め切り直前に業界を揺るがす大ニュースが飛び込んだ。「セガとバンダイが今年の10月1日に合併！」。PS優位が目立ちつつある売り上げランキングが、激変する日がくるのだろうか？



## 初登場ソフトわずかに3本。落ち着いたランキングの中、『天外』が順当にトップ

サターンの泣き所と言われ続けたジャンル・RPG。だが、今週は久しぶりの大作RPG『天外魔境』が登場した。気になる売り上げ本数は19万本弱と、発売週の成績としては、『EO』に迫り『バーチャロン』をしのぐ勢い。RPGに餓えたサターンユーザーをうまく取り込んだようだ。ただ、このところ『アークII』『ワイルドアームズ』を出し、後に『FFVII』が控えるPSに比べると、やはりSSのRPG陣の層の薄さは否めない。市場への影響力が強いジャンルだけに、奮起を望みたいところだ。

ランキング全体としては、2位以下は先週よりさらに本数を下げており、初登場もわずか3本。『FFVII』登場直前、嵐の前の静けさか…。

### 『ぷよぷよ』旋風いまだ衰えず根強い売れ行きで2位に浮上

ダウンタウンのテレビ番組に登場して以来、異常なまでに売れ行きが再燃した『ぷよぷよ通』。今週は全体の水準が下がったため、市場の動向と関係なく売れ続けるこのソフトが2位に浮上してしまった。この勢いなら、2／14発売の『ぷよぷよSUN』も好成績が期待できそう。

### いまだに続くロングセールス『クラッシュ』&『パラッパ』

有力な新作ソフトが少なく、全体の水準が低い週には、本当に強いソフトが浮上するもの。3位『クラッシュ』4位『パラッパ』の2本はまさにそれ。発売週こそダッシュがつかず、やや目立たなかったが、その後CMと口コミの相乗効果で、毎週3万本前後を確実に出し続けている。『バイオ』のような大化けタイトルになれるだろうか？

### 『安室奈美恵』引き続き好調コンビニ専売は成功したのか？

初のコンビニ専売タイトル『安室』は、今週も3万本の売り上げで4位に食い込む健闘。初の専売ソフトとしては、まず成功といえよう。安室ファン向きの軽めな内容、低価格がコンビニ販売にマッチしたようだ。逆に、次の専売ソフト『ブシドーブレード』がコンビニ販売向きかどうかは、評価が分かれるかも。

# SOFT SALES 10

## 機種別売り上げTOP10 1/13～1/19

### PS

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ぷよぷよ通 決定盤 | 3万7420本 |
| 2 | クラッシュ・バンディクー | 3万5680本 |
| 3 | パラッパラッパー | 3万3040本 |
| 4 | ワイルドアームズ | 2万9900本 |
| 5 | レイジレーサー | 2万8670本 |
| 6 | レイストーム | 2万5330本 |
| 7 | ルパン三世 カリオストロの城-再会- | 2万3390本 |
| 8 | クロックタワー2 | 2万2390本 |
| 9 | 新スーパーロボット大戦 | 1万9420本 |
| 10 | ソウルエッジ | 1万8940本 |

今週のプレイステーションTOP10は、なんと新タイトルまったくなしの無風ランキング。結局、テレビの追い風を受けた『ぷよぷよ通』が季節はずれのトップ奪取となった。先週発売の『レイストーム』『ルパン三世』も順位を落としており、さながら96年のランキングを見ているようだ。

### SS

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 天外魔境 第四の黙示録 | 18万8270本 |
| 2 | DIGITAL DANCE MIX～安室奈美恵～ | 3万0130本 |
| 3 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 2万0140本 |
| 4 | ロックマン8 メタルヒーローズ | 1万9860本 |
| 5 | FIGHTERS MEGAMiX | 1万8290本 |
| 6 | エネミー・ゼロ | 1万4920本 |
| 7 | 天地無用！登校無用アニラジコレクション | 9400本 |
| 8 | 電脳戦機バーチャロン | 6440本 |
| 9 | シャイニング・ザ・ホーリィアーク | 5940本 |
| 10 | バーチャコップ2 | 5240本 |

『天外魔境』が期待通りの売れ行きでブッちぎりのトップ。ただしランキング全体としては、総合TOP30に上位6本しか入っておらず、やや元気がない。しばらくは『天外』の天下が続きそうだが、次週登場の超お色気タイトル『EVE』がブレイクすれば、番狂わせもあるかも。

### N64&SFC

| | | |
|---|---|---|
| 1 | マリオカート64 | 2万2390本 |
| 2 | ドラゴンクエストIII そして伝説へ… | 1万8300本 |
| 3 | スーパードンキーコング3 謎のクレミス島 | 1万5280本 |
| 4 | すーぱーぷよぷよ通 リミックス | 1万4040本 |
| 5 | ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!! | 1万1660本 |
| 6 | 桃太郎電鉄HAPPY | 8260本 |
| 7 | 超空間ナイター プロ野球キング | 7350本 |
| 8 | 実況Jリーグパーフェクトストライカー | 6590本 |
| 9 | ストリートファイターZERO2 | 4980本 |
| 10 | スーパーマリオ64 | 4460本 |

すっかり動きのなくなったこのランキング。『マリオカート』を筆頭に、昨年末とほとんど変わらぬメンバーが並んでいる。スーパーファミコン・64とも、3月の『実況パワフルプロ野球』までこれといった有力ソフトがないため、しばらくはこのようなランキングが続きそうだ。

### 11～30

| 順位 | 前週 | タイトル | 機種 | メーカー／ジャンル／発売日／価格 | 週間 | 累計 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 11 | 4↓ | ルパン三世 カリオストロの城-再会- | PS | アスミック／ADV／1月10日発売／6800円 | 2万3390本 | 6万9590本 |
| 12 | 11↓ | クロックタワー2 | PS | ヒューマン／ADV／12月13日発売／5800円 | 2万2390本 | 30万6730本 |
| 12 | 8↓ | マリオカート64 | N64 | 任天堂／SPT／12月14日発売／9800円 | 2万2390本 | 71万4100本 |
| 14 | 21↑ | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | SS | SNK／格闘／12月31日発売／5800円（拡張RAM同梱7800円） | 2万0140本 | 14万0740本 |
| 15 | NEW | ロックマン8 メタルヒーローズ | SS | カプコン／ACT／1月17日発売／5800円 | 1万9860本 | 1万9860本 |
| 16 | 14↓ | 新スーパーロボット大戦 | PS | バンプレスト／SLG／12月27日発売／6800円 | 1万9420本 | 41万0700本 |
| 17 | 10↓ | ソウルエッジ | PS | ナムコ／格闘／12月20日発売／5800円（限定ボックス9800円） | 1万8940本 | 36万2670本 |
| 18 | 19↑ | アークザラッド（PSザ・ベスト） | PS | SCE／RPG／7月12日発売／2800円 | 1万8610本 | 45万5920本 |
| 19 | 13↓ | ドラゴンクエストIII そして伝説へ… | SFC | エニックス／RPG／12月6日発売／8700円 | 1万8300本 | 105万3960本 |
| 20 | 9↓ | FIGHTERS MEGAMiX | SS | セガ／格闘／12月21日発売／5800円 | 1万8290本 | 54万0300本 |
| 21 | 16↓ | アークザラッドII | PS | SCE／RPG／11月1日発売／5800円 | 1万8100本 | 81万6890本 |
| 22 | 15↓ | FORMULA 1 | PS | SCE（SCEI）／SPT／12月13日発売／5800円 | 1万7980本 | 37万6730本 |
| 23 | NEW | F1チーム運営シミュレーションF-1 GRAND PRIX 1996 | PS | ココナッツジャパンエンターテイメント／SLG／1月17日発売／6800円 | 1万7100本 | 1万7100本 |
| 24 | 20↓ | スーパードンキーコング3謎のクレミス島 | SFC | 任天堂／ACT／11月23日発売／6800円 | 1万5280本 | 61万1700本 |
| 25 | 26↑ | BIO HAZARD | PS | カプコン／ADV／3月22日発売／5800円 | 1万5210本 | 103万7370本 |
| 26 | 17↓ | エネミー・ゼロ | SS | ワープ／ADV／12月13日発売／6800円 | 1万4920本 | 44万0920本 |
| 27 | 18↓ | す～ぱ～ぷよぷよ通 リミックス | SFC | コンパイル／PZL／3月8日発売／6800円 | 1万4040本 | 17万6470本 |
| 28 | 25↓ | BASTARD!!-虚ろなる神々の器- | PS | 集英社／セタバスタード!!制作委員会／RPG／12月27日発売／6800円 | 1万3290本 | 15万0620本 |
| 29 | 23↓ | 新日本プロレスリング闘魂烈伝2 | PS | トミー／SPT／12月20日発売／5800円 | 1万3260本 | 18万5960本 |
| 30 | 27↓ | チョロQ ver.1.02（PSザ・ベスト） | PS | タカラ／SPT／12月6日発売／2800円 | 1万2920本 | 16万8970本 |

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を10本単位で算出したものです。 ★データ協力：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブン-イレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー

# READERS REQUEST 20

**買いたいソフトTOP20　1/17発売号アンケート集計**




## 1 サガ フロンティア
2↑
PS スクウェア/RPG/3月発売予定/価格未定
主人公の一人、クーンの目的は、故郷を崩壊から救う魔力を持った指輪を見つけること。指輪研究家のメイレンや、歌い手リュートが仲間になるぞ。
21%

## 2 ファイナルファンタジーIV
NEW
PS スクウェア/RPG/今春発売予定/価格未定



スーパーファミコン版で大人気だった『FFIV』が、完全移植されてプレイステーションに復活する。オープニングとエンディングはフルCGに変わったが、シリーズ恒例の緊張感あふれるアクティブタイムバトルなどは、すべてそのまま再現されているのだ。
17%

## 3 ファイナルファンタジータクティクス
4↑
PS スクウェア/SLG/今春発売予定/価格未定



戦闘には「チャージタイム」というシステムが導入された。これは、たとえば魔法を使う場合などで、コマンドを入力してからその魔法が発動するまでの時間のこと。射程距離や有効範囲とともに頭に入れて作戦を立てなければならない、重要な要素だ。
14%

## 4 新スーパーロボット大戦 スペシャルディスク
3↓
PS バンプレスト/ETC/3月発売予定/2800円




『第4次』で好評を博したが、『新スーパー』では削られてしまったカラオケモードが、復活している。全部で12曲のロボットアニメのテーマソングが、フルコーラスで収録されているのだ。一緒に挿入される、オリジナルグラフィックも必見だ。
12%

## 5 ゼルダの伝説64(仮称)
5→
N64 任天堂/RPG/発売日未定/価格未定



3Dポリゴンを採用したことで、戦闘シーンがよりリアルで、迫力あるものになった。まるで格闘ゲームを思わせる主人公リンクの剣技は、今までの『ゼルダ』シリーズにはなかったものだ。前作以上に、アクションの爽快感が味わえそうだ。
10%

## 『VII』の後に『IV』ありき『FFIV』初登場で2位

『FFVII』が発売になり、繰り上がってトップの座についたのは『サガ フロンティア』。しかし、代わって初登場で2位を奪取したのは、なんと発表されたばかりの『FFIV』である。『FFタクティクス』とともに、トップ3を独占したスクウェア人気の牙城は、『FFVII』が抜けた後も、やはり当分揺らぎそうもない。

その他で新しくランキングに登場したソフトは、サターンの2本。17位『花組対戦コラムス』は、『サクラ大戦』の人気キャラが総出演する、対戦型のパズルゲームだ。ルールは落ち物パズルの定番『コラムス』ということで、ライトユーザーにも受けそうだ。同じく17位の『GRANDIA』は実力派メーカー、ゲームアーツの最新作だ。細部にわたって3Dポリゴンを駆使しており、視点を自由に変えられるなど、臨場感あふれる世界を表現している。どうしてもRPGではこれといったヒットの生まれないサターンの、救世主となりうるか。

| 順位 | 前回 | タイトル | 機種 | データ | % |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 9↑ | テイルズ オブ デスティニー | PS | ナムコ/RPG/97年発売予定/価格未定 | 8% |
| 6 | 7↑ | 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression | SS | セガ/ADV/3月7日発売予定/6800円 | 8% |
| 6 | 7↑ | サクラ大戦 花組通信 | SS | セガ/ETC/2月14日発売予定/4800円 | 8% |
| 9 | 6↓ | BIO HAZARD 2 | PS | カプコン/ADV/今夏発売予定/価格未定 | 7% |
| 10 | 9↓ | ダービースタリオン | PS | アスキー/SLG/今春発売予定/価格未定 | 6% |
| 10 | −↑ | MOTHER3(仮称) | N64 | 任天堂/RPG/発売日未定/価格未定 | 6% |
| 12 | 11↓ | 実況パワフルプロ野球4 | N64 | コナミ/SPT/3月14日発売予定/8900円 | 5% |
| 12 | 11↓ | ブシドーブレード | PS | スクウェア/格闘/3月14日発売予定/5800円 | 5% |
| 12 | 16↑ | ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織 | PS | コナミ/ETC/3月27日発売予定/2800円 | 5% |
| 12 | 11↓ | ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1~虹色の青春~ | PS | コナミ/ADV/今夏発売予定/価格未定 | 5% |
| 12 | 11↓ | マクロス DIGITAL MISSION VF-X | PS | バンダイビジュアル/STG/2月21日発売予定/6800円 | 5% |
| 17 | NEW | 花組対戦コラムス | SS | セガ/PZL/3月28日発売予定/5800円 | 4% |
| 17 | −↑ | ナムコミュージアム VOL.5 | PS | ナムコ/ETC/2月28日発売予定/5800円 | 4% |
| 17 | 16↓ | ぷよぷよSUN | SS | コンパイル/PZL/2月14日発売予定/4800円 | 4% |
| 17 | NEW | GRANDIA | SS | ゲーム アーツ/RPG/発売日未定/価格未定 | 4% |


※このデータは、本誌1/17発売号の読者アンケートの「買いたいソフト」の項目を集計し、読者の中で何%の人がそのソフトを買いたいかを1%単位で表わしたものです。購入希望は最大5つまで選んでもらっているので、全体の合計は最大500%になります。

## ハード別推定実売台数 1/13～1/19

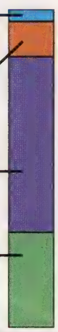
| 順位 | ハード名 | 推定実売台数 | 前週比 | 年間累計実売台数 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | プレイステーション | 8万1300台 | -32.7% | 20万2100台 |
| 2 | ゲームボーイ | 3万1270台 | -14.2% | 6万7690台 |
| 3 | セガサターン | 2万1840台 | -33.8% | 5万4820台 |
| 4 | ニンテンドウ64 | 1万7910台 | -41.6% | 4万8590台 |
| 5 | スーパーファミコン | 5890台 | -21.2% | 1万3350台 |
| 6 | PC-FX | 420台 | -35.4% | 1070台 |
| 7 | その他 | 60台 | -76.0% | 310台 |

## 1/17発売号 アンケート速報
### ゲームはワイワイ遊ぶもの？ それともひとりで遊ぶもの？

『マリオカート』をはじめ、多人数で遊ぶゲームは楽しいもの。だが、実際ユーザーはどれくらい多人数プレイをしているのだろうか。

結果は、「多人数よりも1人の方が多い」が半数以上、「1人がほとんど」を含めると8割以上が1人で遊ぶことが多いと答えた。ハードの普及台数が増えた分、多人数で遊ぶシチュエーションも減ったのだろうか。

Q. あなたは多人数（2人以上）でゲームをすることが、どれくらいありますか？




## 店長のホンネ
### メッセサンオーパソコン販売部 大川大祐さん



### パソコンが実験市場だった時代は、もう終わったのでは

【ソフトの売れ行き】12月は『鬼畜王ランス』がかなり売れました。秋葉原全体で品切れ状態でして、当店でも『同窓会』以来、久しぶりに4ケタの本数を売り上げました。逆に『YU-NO』は今一つ。続編ではない完全な新作ですと、ゲームの内容がわからないせいかあまり伸びません。98版のみの発売となったことでの影響は、あまりなかったと思います。

【店長よもやま話】今のパソコンゲーム市場は98の市場をほぼ受け継いだものですので、アダルトが圧倒的に優勢です。普通のゲームはあまり売れていませんね。ただ、若いアダルトゲームファンは増えていますので、この市場で十分やっていけるという答えは出ています。

以前は、パソコンゲーム市場というのは、実験的な場だったと思うんですよ。ここで様々な試みがあって、それがコンシューマに移植されるというふうに。でも、もう実験の期間は終わったんじゃないでしょうか。逆に、コンシューマからパソコンへという流れが増えるでしょうね。



⇧売れ筋商品を中心に、豊富な品揃えは特筆もの

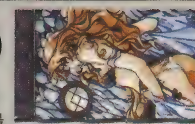
# DATA DYNAMITE!

今週の「DATA DYNAMITE!」は、12月のパソコンソフト売り上げTOP10を発表。データは秋葉原のゲーム専門店メッセサンオーの1ヵ月の売り上げ本数だ。

12月のパソコンゲーム市場は、エルフ、アリスソフト、カクテルソフトといった人気ソフトハウスが揃って大型タイトルを投入。トップ『鬼畜王ランス』が4桁を突破するなど、かなり活気のあるランキングとなった。前評判の高かった『YU-NO』は98版オンリーなのが響いたか、3位にとどまった。

## パソコンソフト売り上げTOP10 12/1～12/31

### 1 鬼畜王ランス(WIN95)



アリスソフト/SLG/12月19日発売/8500円/18禁

アリスソフトの人気シリーズ『ランス』の最新作。ゲーム史上もっとも極悪非道な主人公・ランスが、国王となってさらなる悪行三昧を繰り広げる。ゲームは国単位の戦略シミュレーションになっているぞ。

1000本

### 2 きゃんきゃんバニープルミエール2(WIN95&3.1)

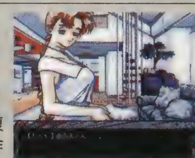


カクテルソフト/ADV/12月26日発売/8800円/18禁

サターンでも発売された『きゃんバニ2』が、過激になってウィンドウズに登場。システム、グラフィック、音声などすべてが前作に比べグレードアップ。キャラはバンバン喋るし、女の子の同時攻略も可能になった。

700本

### 3 この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO (PC-98)



エルフ/ADV/12月26日発売/9800円/18禁

美少女ゲーム界の雄・エルフの最新作は、複雑に入り組んだ「並列世界」を探索する大作ADV。新システム「A.D.M.S.（アダムス）」により、複雑な世界も視覚的に把握でき、快適にプレイできるようになっている。

550本

### 4 放課後恋愛クラブ ～恋のエチュード～(WIN95)
リビドー/SLG/12月13日発売/8800円/18禁 — 430本

### 5 いたずら―悪戯―(WIN95)
インターハート/ADV/12月6日発売/7800円/18禁 — 350本

### 6 拘束～淫爛授業～メイド達の仕事(WIN95)
ペルシャソフト/ADV/12月5日発売/6800円/18禁 — 180本

### 7 ハイスクールデイズ(WIN95)
メイビーソフト/ADV/11月29日発売/7800円/18禁 — 160本

### 8 教育実習 女子校マニアックス(PC-98)
テトラテック/ADV/12月13日発売/8800円/18禁 — 155本

### 9 エイミーと呼ばないでっ♡(WIN95)
シーズウエア/ADV/12月20日発売/7800円/18禁 — 150本

### 10 花の記憶 第2章(PC-98)
フォスター/ADV/12月13日発売/7800円/18禁 — 145本

※パソコンソフト売り上げTOP10は、(株)メッセサンオーの12/1～12/31のパソコンソフトの売り上げ数を発表したものです。
※メッセサンオー本店：東京都千代田区外神田3―14―8/TEL(03)3255-3454（パソコン販売部）/営業時間＝（平日）10：30～20：00、（金・土）10：00～20：00、（日・祝）10：00～19：30(年中無休)

## ポリゴンフィールドで展開する「演出」にこだわりまくったRPG

近頃ではポリゴンによる3D表現は「あって当然」のモノとして認識されている感がある。しかし、ことRPGに関しては、その利用法を模索し始めたところではないだろうか。

そんな今、セガサターンで登場する『グランディア』は、背景をポリゴンで表現。そのなかをリアルタイムで思いのままに動き回ることのできる「全方位RPG」なのだ。

**「RPGに弱い」とさんざん言われ続けてきたセガサターン。その言葉を吹き飛ばそうとするかのように、その姿を現した。広大な3Dフィールドを縦横無尽に駆けめぐり、古代遺跡の謎を追いかける。「冒険活劇」の4文字がピッタリハマるRPGだ！**




| RPG | グランディア |
|---|---|
| | ゲーム アーツ |
| SS | 発売日未定<br>価格未定 |
| | バックアップメモリー対応（ブロック数未定） |

# グランディア おNEWの画面大量入手でまるまる紹介！

## フィールドすべてが冒険の舞台





### 戦闘、イベントなど すべてがリアルタイム

フィールドがポリゴン化してどんな変化が起きたのか？ それはプレイヤーが動き回るフィールドが、ダンジョンのなかだろうと、町のなかだろうと関係なく、切れ目のない（つまり、画面切替えなどを必要としない）演出、イベントの場所になったことだ。

それは、ダンジョン内での戦闘であったり、町でのイベントの場合もあるだろう。とにかく、すべてがリアルタイムで発生し、展開していく緊張感をともなった面白さが味わえるということだ。

⬅ただ眺めるだけのビジュアルシーンイベントにはない、緊迫感がゲームを盛り上げる

豊富なアニメーション



⬆キャラは、豊富なパターンで滑らかに動く

# サターン期待度No.1 RPGの最新画面入手！



主人公 かけだしの冒険者

## JUSTINE ジャスティン

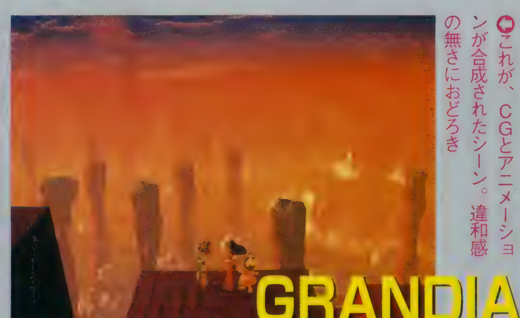
物語の主人公。古代文明にまつわる神話にロマンを感じ、いつも冒険の旅に出ることばかり考えている少年だ。冒険者であった父親の形見の「精霊石」をとても大事にし、パームの町で母親のリリィと2人で暮らしている。見かけどおりの熱血漢で、元気、単純、お人好し。物事を深く考えずにとにかく行動するタイプ。



### ココがスゴイぞ GRANDIA 高品質なムービーにも注目

サターンで有名なムービーといえば、同じゲームアーツの『ガングリフォン』が挙げられる。当時のサターンで文句無しに最高レベルのクオリティを実現したのは、「株式会社リンクス」というCG制作会社だ。

今回、同社がこの『グランディア』でもCGムービーの制作にあたるとあって、そのクオリティへ期待は膨らむ。セルアニメーションとの合成など新しい試みも行われ、かなりスゴイことになりそう!?




⬅これが、CGとアニメーションが合成されたシーン。違和感の無さにおどろき

# 新画面が明らかにしたプロローグ ジャスティンの故郷から始まる冒険の旅

主人公ジャスティンの冒険の旅は、彼の故郷の「港町パーム」から始まる。ジャスティンは、彼がまだ幼い頃に亡くなった父親と同じ「冒険者」になり、新大陸エレンシアへ渡って、古代文明と、それにまつわる神話の謎を解き明かしたいと夢見ていた。

しかし、ジャスティンの思いとは逆に、大航海時代が終わり産業革命をむかえたこの時代では、冒険それ自体が意味を持たなくなっていた。世界に冒険の舞台はもう残されていないのか…。




世間の風潮も何のその。やる気満々のジャスティン

## ジャスティンの故郷パームの街のようす

ここパームは、わりと大き目の港町。港はもちろん、鉄道の駅、商店が軒を連ねる繁華街や、博物館までそろっている。といっても都会のギスギスした部分はかけらもなく、下町気質が残る活気に溢れた町だ。ちなみにジャスティンの家は、街でも評判の食堂。



ジャスティンの家「うみねこ亭リリィ」。母親が経営

### ●スーと一緒に行動

今回公開された写真には、かなり多量の会話シーンが含まれていた。場所は言わずと知れたパームの街、会話の相手はほとんどが幼なじみのスーとのもの。どうやらゲーム序盤（今のところ、パームの街に限ってだが）は、このスーと行動をともにするようだ。




常に大人ぶった態度で、口うるさいジャスティンのお隣りさん







スーはコロコロと表情がホントによく変わる。楽しい冒険になりそうだ



ナゾの動物

**POOY** プーイ

両親はすでに亡くなっており、おじさん夫婦に育てられている。ジャスティンを慕い、いつも後ろをついてまわる。ジャスティンの父親が旅先で見つけてきた「プーイ」という不思議な動物が彼女のペットだ。

ジャスティンの幼なじみ

**SUE** スー

## 主人公が住む「パーム文化圏」と「新大陸エレンシア」

ジャスティンが暮らすパーム文化圏は、120年続いた大航海時代が終わり、産業革命の時代へ突入している。陸では蒸気機関車、海では蒸気船が主な交通手段だ。

パームの街は、メッシナ大陸（通称「旧大陸」）と呼ばれる大陸の、東の果てに位置している。パームの周辺は「ガーライル地方」と呼ばれ、産業発展の度合が高く比較的人口も多い。

ガーライル地方の山岳部には「サルト遺跡」をはじめとして、1万年以上ともいわれるはるか太古の遺跡が、いくつか存在している。

パームの博物館。サルト遺跡で発掘されたものが展示されている



# グランディア
# おNEWの画面大量入手でまるまる紹介！

## 「遺跡」の話のたびにふくれる冒険心

ある日、ジャスティンは博物館の館長から、サルト遺跡の見学をすすめられる。サルト遺跡は、現在「ガーライル軍」が発掘作業を進めている遺跡の一つで、ジャスティンのために館長が見学の手配をしてくれたのだ。今まで夢にまで見た「遺跡」の探検が、とうとう現実になるときがきた！




⇦この話を見逃したとあっちゃぁ、自称冒険者としての名がすたるってんでぃ！




⇧なかにはこんなコトを言う人もいます。でも、そんな言葉に惑わされるほど、このジャスティンさまの冒険者魂は安っぽくねぇぜ！



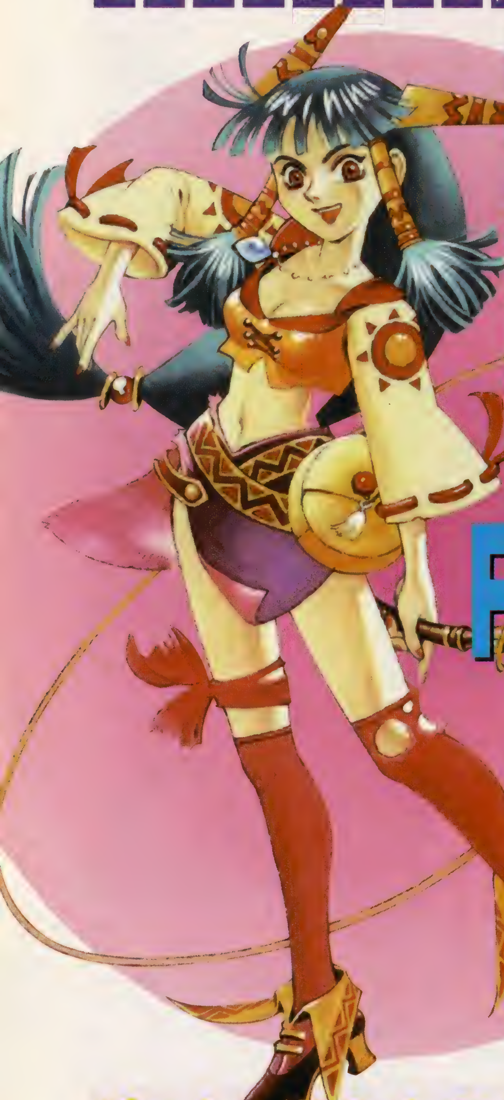

⇩何かイカガワシイ噂も飛び交っちゃったりしているようですが…。でも、それはそれで楽しみだねぇ

### ●2人で遺跡探検へ

とにかく、サルト遺跡へ行くことに決めたジャスティン。そうなると、当然スーも黙っちゃいません。結局一緒にサルト遺跡へ向かうことになった2人。しかし、この遺跡見学こそがとてつもない大冒険の始まりであることを、ジャスティンはまだ知らない…。

⇩サルト遺跡の入り口付近。一体なかはどんな様子になっているのか？　楽しみ、楽しみ







## 美少女冒険者
# FIENA
## フィーナ

物語のヒロイン。新大陸エレンシアにある、ニューパームの街に住む。冒険者協会一の腕前をほこる一流の冒険者だ。年はジャスティンの1つ上で15歳。

## パームの街のメインストリート




### ●産業革命時代のイメージ

ゲーム冒頭の舞台となる、パームの街。産業革命当時をイメージしているというだけあって、左の繁華街の様子を描いた設定イラストは、なるほどと納得できる雰囲気がある。

パームの街は、外海への窓口としても栄えていて、港からは定期的に連絡船が出ている。これに4週間ほど揺られていくと「新大陸エレンシア」に入植した人たちが築いた「ニューパームの街」。ニューパームのあたりは亜熱帯気候。だから地元のフィーナは薄着なのかも？




⇦⇧下町人情あふれるパームは、他人行儀は皆無。道行くみんなが知り合いだ

## メッシナ大陸東部



⇦中央辺りにあるのがパーム。連絡船で渡った海の向こうは、新大陸エレンシアだ

# 世界中に眠る古代遺跡群の一つ「サルト遺跡」内のイベントを公開

「サルト遺跡」は、パーム周辺のガーライル地方で力を持つ「ガーライル軍」によってかなり発掘が進められ、まるで軍の施設のようなものものしい雰囲気が漂う。さらに軍の人間は、ジャスティンを遺跡の奥へ行かせようとしない。何か秘密でもあるのだろうか…？

## ここでチェイスなのか!?



ココは実をいうと「サルト遺跡」ではない。レック鉱山という、すでに廃坑になった場所だ。ここではジェットコースターのようなイベントが待っている



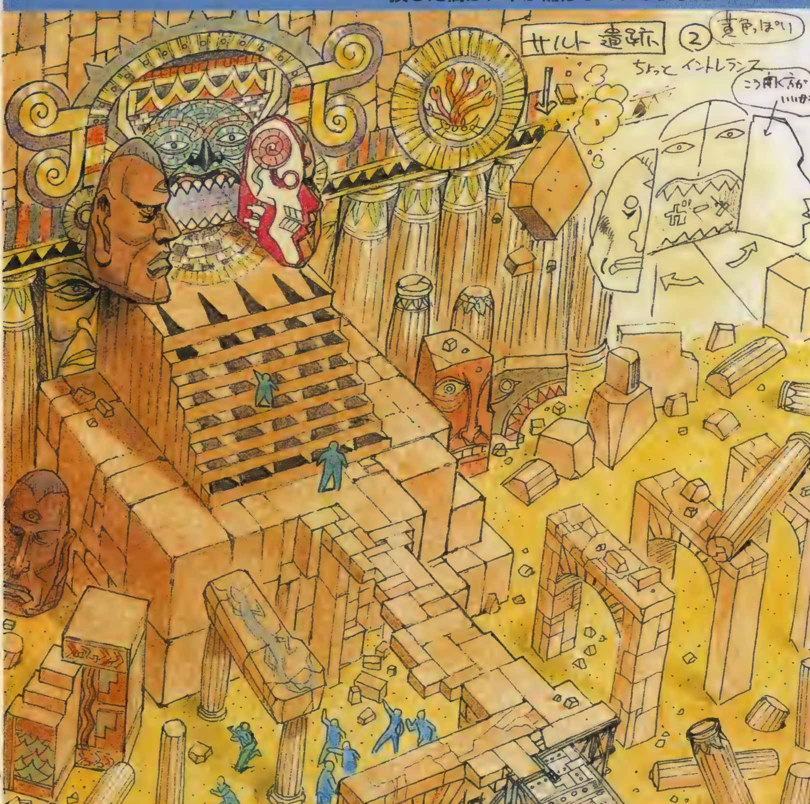
やっぱりこーゆーコトになってしまうのですねー!!



ちょっと奥まったところか？　このあたりなら、遺跡っぽく見えなくもないけど

## サルト遺跡内部（イメージラフ）

サルト遺跡内部の、ちょうど次のページで紹介するイベントが起きる場所。崩れた柱や壁画など、どこかしら荘厳な「神殿」ぽい。途中が破損した橋は、軍が補修しているようだ

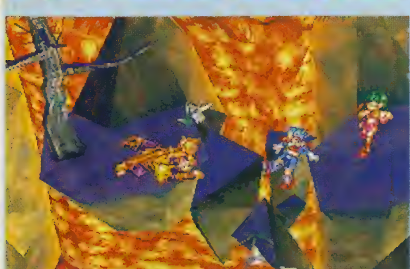



## 遺跡を残した「エンジュール文明」と「ジュール財団」

古代遺跡にまつわる「エンジュール神話」では、一般的に空想の産物であると考えられている。

多数存在する仮説のなかには、「超文明の存在を示唆したものが神話である」という大胆なものもあるが、科学的根拠にとぼしく、異端的考えとされている

神話によると、「精霊」と契約した人間の代表「エンジュール」が「精霊石」を得たときから、古代文明が築かれていったという。



太古に滅んだ古代文明が残した遺産。当然いろいろなトラップも？



ガーライル軍所属。かつてサルト遺跡を発掘した「バール将軍」の息子でもある。クールで切れ者だが、部下の信頼は厚く、秘密計画の実行部隊を率いている。言うまでもないが、美形。

ライバル的存在

## MULLEN

### ミューレン大佐

# グランディア
## おNEWの画面大量入手でまるまる紹介!




⇧これはCGムービーのひとコマ。不気味な物体は何を意味しているのか



⇧立ち並ぶ不気味な顔面像。目の前には不思議な模様が…

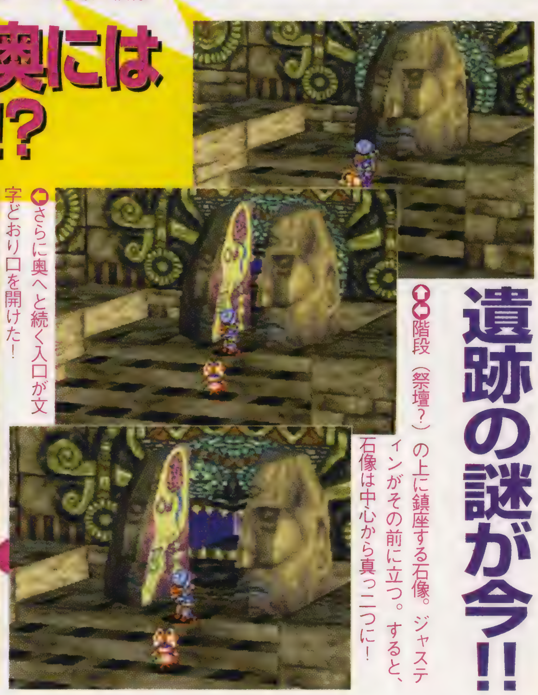
### 遺跡の奥に並ぶ巨大像が動き出す!

写真を見る限りとても同じ場所には見えないが、確かにここもサルト遺跡の内部。ガーライル軍が進入を許そうとしなかった、遺跡の奥に当たる部分だと思われる。そして、ジャスティンの目の前で遺跡が再び息を吹き返すのか!?

## この穴の奥には何がある!?



⇦さらに奥へと続く入口が文字どおり口を開けた!



⇧⇨階段（祭壇?）の上に鎮座する石像。ジャスティンがその前に立つ。すると、石像は中心から真っ二つに!

## 遺跡の謎が今!!

### 巨大戦艦発進シーン



⇦ガーライル軍が建造した戦艦が飛び立つ！　大迫力のムービー

### ●ジュール財団とガーライル軍

大航海時代、多くの冒険者たちのスポンサーを務めた「ジュール財団」は、各地の貿易を牛耳ってさらに巨大に成長を遂げた。新大陸エレンシアの発見と前後して、私設軍隊として「ガーライル軍」を創設している。

現在のガーライル軍は、ジュール財団とは少し距離を置いて独自の活動を展開している。それは、財団に対して発言権の強いミューレンの父、バール将軍が軍を掌握しているからだといわれている。

ガーライル軍、そしてジュール財団が遺跡を発掘する目的はいったいどこにあるのだろうか?

### ●まだ見ぬ遺跡と「世界の果て」

新大陸エレンシアの奥地で発見された、垂直に切り立った巨大な壁。古代エンジュール文明によって作られたという説が、有力視されている。さらにこの壁は、陸だけでなく海上にも確認された。一般的に、壁の先には一切の大地が存在しないと信じられている。

この「世界の果て」を目指した冒険者は数多いが、たどり着いたものはごく少数。乗り越えたものは1人も存在しないという。

ジャスティンも、冒険者としていずれこの壁に挑むのだろうか？ そのとき壁の向こうに何を見る!?



⇧ゲームに登場する、おそらく航空機だと思われる。ガーライル軍に所属するものかどうかなど、詳しいことは不明



⇨この時代を象徴する兵器の一つ「戦車」。回転砲塔もりっぱな、スパルタンなフォルム。上と同じく、詳細は分からない

# ボス戦がアツイSTG業務用から早くも登場！

## 無制限に撃てるミサイルが快感 もちろんあの巨大ボスも再現！

一昨年アーケードに登場したセガAM1研製作の『スカイターゲット』がいよいよSSに移植。

このゲームの最大の特徴でもある巨大なボスとの戦闘も見事に再現される。また詳細は不明だが、サターン版ならではのオリジナルモードも入る予定だ。



ステージ5の渓谷地帯。敵は入りくんだ地形に強い、戦闘ヘリコプターだ



自機と地形にはグーロー処理が施されキレイ



サターン版の画面。矢印の先に自機が見えるのが自機。いかにボスが巨大かがわかるだろうか？

**戦闘武装爆撃機 ハルベルト**

プレイヤーが一番初めに相手にするステージ1のボス。

ボス出現デモでは自機の後方上空から覆いかぶさるように現れて、その巨大さを鮮烈にアピールしてくれる。

こいつの弱点は自機よりも大きい両翼の下のエンジン部分だ。




衝撃的だったアーケードのボス登場シーン

**名作『アフターバーナー』を彷彿とさせる3Dシューティング『スカイターゲット』が移植決定！今回はSS版画面を初公開する！**

特集 セガサターンの逆襲 SEGASATURN STRIKES BACK！

| | |
|---|---|
| シューティング | スカイターゲット |
| | セガ |
| SS | 今春発売予定 価格未定 |
| | バックアップメモリー対応（ブロック数未定） |



# スカイターゲット SS版の巨大ボス初公開！

## 世界に実在する戦闘機を操り 超ド級のボス機と相対する

このゲームではジェット戦闘機を操り、押したままで連射されるバルカン砲と、ロックオンミサイルを駆使して敵を撃破する。

一定の距離で区切られたステージを敵機を破壊しながら進んでいくと、最後に超巨大なボスが待ち受けているのだ。

- ゲームスタート ▶ 自機選択 ▶ 空中や地上の敵を破壊（中ボスも出現） ▶ ボス出現シーン ▶ ボスとの戦闘
  - ▶ 制限時間内に撃破 ▶ ボーナスポイントが入る
  - ▶ タイムオーバー ▶ ノーボーナス

ステージ間デモ



ステージ1と2の間のデモシーン。この後味方からメッセージが入る

## 自機は実在する4機から選択する

プレイヤーが操れる機体は全部で4機。すべて実在する機体だ。

機体を選ぶと、その機体の発進シーンが表示され、戦闘意欲を駆り立てられる。

発進




『アフターバーナー』を思い出させるシーン

### その他の3機

**F-14D**
スピードに合わせて角度が変わる主翼が特徴。高性能の攻撃システムを持つ。

**F-15 S/MTD**
F-15に改良を加え、機動性を大幅に向上。短距離の離着陸が可能である。

**Rafale M**
デルタ翼が特徴的なフランスの主力戦闘機。多彩な兵器を搭載できる。




F-16C。アメリカの多目的軽量戦闘機だ

## 敵の戦闘機には必ず弱点がある

ザコキャラと呼ばれる敵戦闘機以外の中ボスやステージボスは、1発のミサイルでは倒せない。

大抵の場合エンジンやミサイル発射口などが弱点で、そこを破壊すれば倒すことができる。

中ボス

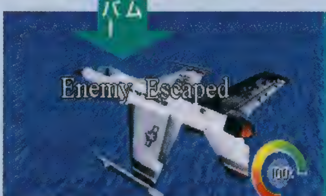



ステージ1の中ボスB-52。弱点は両翼の下のエンジン部分




ハルベルトとの戦闘は、あせらなければ楽勝だ

タイムオーバー




### エスケープ！

**時間内に倒さないと逃げられてしまう**

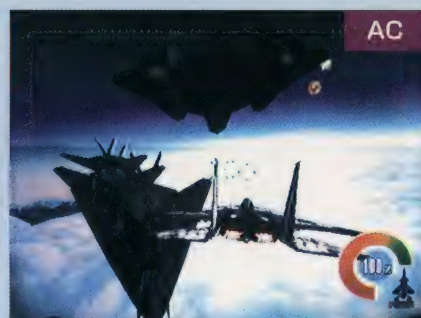
ボスとの戦闘時はボスのダメージゲージの上にタイマーが表示される。このタイマーが0になる前に倒さないと逃げられてしまい、ポイントも入らないのだ。

### エネルギーゲージ




敵の攻撃の受け方により、ダメージ値は異なる。

AC

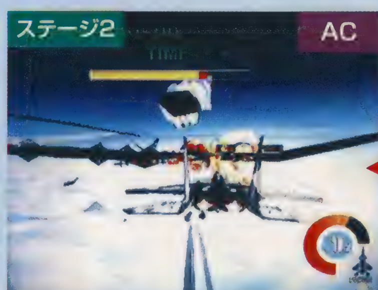


雲海上のステージ2で現れるSR-71とF-117。どちらもステルス機だ

## さらに巨大なボスも登場する

ステージ序盤に出てくるボスはほんの序の口で、先の面に進めば進むほどプレイヤーの度肝を抜くボスが登場する。後半にはなんと変形するボスも登場するのだ。

ステージ2　AC



左右の動きで避けようとするとやられる

**[illegible]**

左右にとてつもなく大きな翼をもち、そこに装備された多種多様な武器で攻撃してくる。

ステージ3




見た目以上に派手な攻撃をしてくる

**装甲戦闘飛行艇フランベルジュ**

機体下部が攻撃の主力なのはもちろんだが、艦載設備もあるので戦闘機の攻撃も追加される。

 ※画面にACとあるのは、アーケード版の写真です。

# 緊急発表

SSで

人気アニメ ナデシコ ADV(アドベンチャー)化！

# 発進準備迫る!!

NERGAL ND-001

## 主人公アキトとなり NADESICO 恋と戦いを体験する

現在、テレビ東京系で放映中の人気アニメがSS用アドベンチャーとして、セガから登場する！

ゲーム構造は、同社の『サクラ大戦』と同じ。ADVパートとSLGパートに別れ、プレイヤーは主人公アキトとなり、多くの登場人物と会話やデートをしながら物語を進める。特定のキャラと仲良くなると、サイドイベントが発生したりするのだ。




↑これがADVパートの画面。このようにして物語は進む

恋のバトルもアリ!!

### ストーリーモードはADV 戦闘シーンはSLG形式

物語には恋愛ADV的要素もありアニメ同様にアキトを巡っての女の戦いが展開。また、戦闘部分はSLG形式となり、初心者向けに簡単にされる予定。




←アニメ版と同じく、アキトとユリカ、メグミの三角関係がゲーム中でも再現される？

NERGAL ND-001 NADESICO

# 機動戦艦ナデシコ（仮称）

Martian Successor NADESICO

特集 セガサターンの逆襲 SEGASATURN STRIKES BACK!

昨秋から放映されている人気のスチャラカSF&三角関係アニメが遂にサターンに登場。その中身を最速レポート。



### 機動戦艦 ナデシコって何なの？

現在、テレビ東京系列で火曜18時30分より放映中のアニメ。西暦2195年、軍事経験ゼロの集団が民間製造艦に乗り、侵略兵器群と戦う…という物語。こう書くとシリアスだが、実際はコメディ調の演出やキャラ間の恋の三角関係もあるというお笑い調の番組なのだ。

アドベンチャー **機動戦艦ナデシコ（仮称）**
セガ
SS 今春発売予定 5800円
バックアップメモリー対応（ブロック数未定）

# 機動戦艦ナデシコ（仮称）
# 初公開！ 話題のアニメのADV化

## キャラ&メカ
## コメディ調のキャラとシリアスなメカが同居

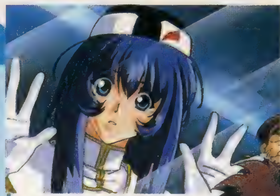
本作の魅力の一つは、シリアスなメカや設定のもとで、ドタバタ調の物語が繰り広げられる部分にある。

ゲームでもそれは同様。アニメ本編と同じキャラたちが、戦艦ナデシコに乗り込み、スチャラカなストーリーを展開させながら、敵の兵器群と戦っていくのだ。



**ハルカ・ミナト**
（CV：岡本麻弥）

元大企業の社長秘書。操舵士を務める。低血圧で、普段はボーッとしている



**ミスマル・ユリカ**
（CV：桑島法子）

戦略SLGで無敗の腕を買われ、新型艦ナデシコの艦長になった20歳のお嬢様。地球連合軍提督の父親に育てられ、多少世間ズレしている。アキトが自分のことを好きだと信じて疑わない困った女のコ





**テンカワ・アキト**
（CV：上田祐司）

18歳。幼なじみのユリカを追ってナデシコに来たのをスカウトされ、コック兼パイロットになる




ゲームでも、ユリカはやっぱりマイペース？

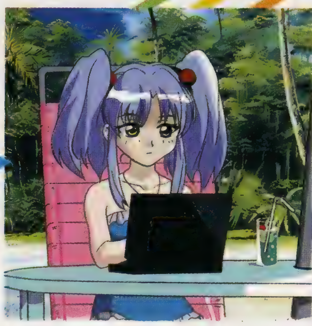



優柔不断なのに、なぜかモテるという、アニメ主人公の王道をいく（笑）アキト

**メグミ・レイナード**
（CV：高野直子）

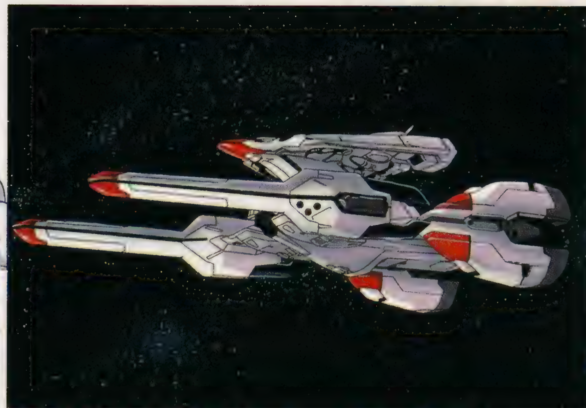
元声優の通信士で、17歳。おとなしいが、恋愛に関してはシビアな人。結婚願望が強い





**ホシノ・ルリ**
（CV：南央美）

幼少時から英才教育を受けた11歳の少女。愛称ルリルリ。オペレータを務めており、いつも醒めた態度を崩さない。コンピュータと接続できる能力を持つ



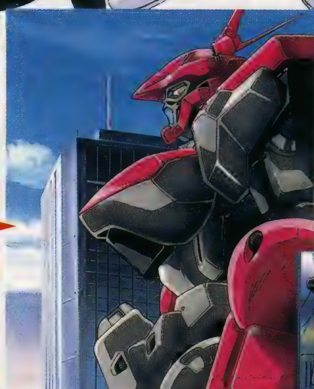
強力な兵装を持つ戦艦だが、アニメ本編ではキャラに隠れて、いまいち影が薄い（爆笑）

**ND-001：NADESICO（ナデシコ）**

地球企業のネルガル重工が最新技術により開発した高性能戦艦。乗組員は素人同然の人間ばかり

## 戦闘はこのロボットで戦う！

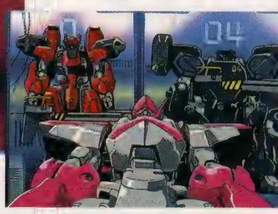
今回は残念なことに画面がないが、戦闘部分は前述のようにSLG形式で行われる。そこでプレイヤー（アキト）は、人型兵器エステバリスに乗り込み、複数用意されたミッションをクリアしていくのだ。



アキトの乗る高性能ロボット。2号機との合体もできる

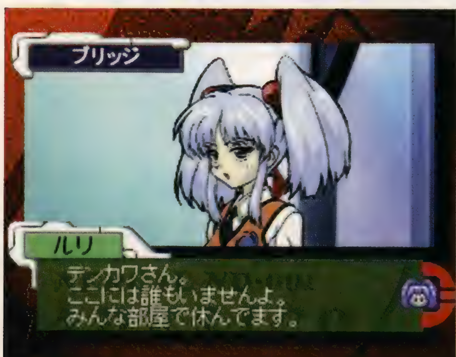


やっぱ他のパイロットや機体も出るんでしょうか？



**人型兵器エステバリス**

ナデシコ搭載の人型兵器。フレームを交換することで、重装甲タイプや機動性重視タイプになる




## セガに聞く！ 本作のココに期待せよ！

——ストーリーは、アニメ本編に沿った内容になる？ それともゲームオリジナルのものに？

**セガ** オリジナルですが、本編から大きくはずれるわけではないですね。

——ADVパートの展開によっては、ヒロインであるユリカ以外の女性キャラと仲良くなってエンディングを迎えるなんてことも…？

**セガ** それはあります。

——アニメ版のキャラはすべて出る？

**セガ** 基本的に出ます。出ない人はフクベとムネタケくらいですか。

——戦闘はSLG形式だそうですが、『サクラ大戦』と同様になる？

**セガ** グラフィックはクォータービューですが、絵のタッチは異なります。システムはアクション的要素を持つ、まったく別のものになります。

——SLGパートで使用するユニットはエステバリスのみですか。また、同ユニットのフレーム改造や合体は行えますか？

**セガ** プレイヤーが操作できるのは、基本的に汎用フレームのエステバリスのみ（編集部注：上の写真の赤いロボットのこと）です。

——ゲキガンガーって出ます？

**セガ** 出ません。そういう「におい」のするものはありますが…。

# 新たな使徒、成体型判明





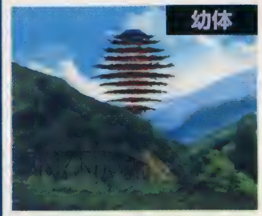
⇧今回はアドベンチャーシーンの紹介。エヴァと使徒はポリゴン表示のみだ

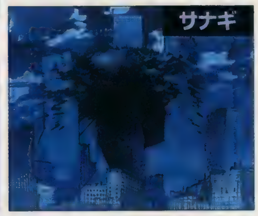
BATTLE STORY

## 使徒、最終変態。対するエヴァは？

オリジナル使徒最終変態型である成体は、幼体からは想像できない異形に成長を遂げている。幼体は円盤状の体の一部を回転させ射出する攻撃をするが、成体はどのような動きを見せるのか？

対するネルフはエヴァ3機を同時出撃させ、対応するようだが？






**武器の選択は…？**

TV本編でのエヴァの武器は、ポジトロンライフルなど数種類あった。今作では14.5話という設定上、ロンギヌスの槍などは出ないが、多くの武器が登場する。

**自己修復機能の産物？ 新使徒考**

使徒は損傷部の自己修復機能と、環境や敵対物への驚異的な適応力を有する。新使徒の変態能力は、これの発展型と思われる。そのため成体は、幼体時に戦った経験から得た、エヴァに対抗する能力を身につけているだろう。



⇨夕陽の中の3機のエヴァ。物悲しい雰囲気だ。使徒成体に対し、なすすべがないのか!?




# 新世紀 EVANGELION 2nd Impression

特集 セガサターンの逆襲 SEGASATURN STRIKES BACK!

## もうひとつの学園生活 調査報告書

**遂に判明した使徒成体。その奇怪な姿をお届けすると共に、ストーリー主軸の学園生活について詳細レポート。さらにファン感涙のアスカ水着ポートレート付き！**

| | |
|---|---|
| アドベンチャー | 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression |
| | セガ |
| SS | 3月7日発売予定 6800円 |
| | バックアップメモリー対応（ブロック数未定） |





⇨⇦シンジ君女性版といった存在のマユミ。内向的な性格は、物語の終盤ではどう変わっているのだろうか？

MAIN STORY

## 新キャラメインのストーリー？

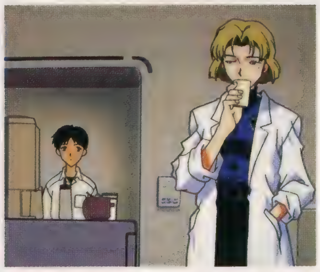
新キャラ、山岸マユミ。この娘はエヴァに乗ることになった頃のシンジに良く似ており、やや自閉気味。シンジはマユミにかつての自分を重ねて見るようになる。シンジがマユミと共に成長していくストーリーが全体の主軸らしい。

SS特集 サターンの逆襲

# 新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression 学園ストーリー詳細発表。使徒成体の姿も判明

## SCHOOL STORY 物語の主舞台は学校

物語の中心は第壱中学校が舞台。シンジたち主要登場キャラとマユミの学校生活が描かれる。無論、多岐にわたる分岐があるゲームだからストーリーはこれに限らないだろうが…。ネルフ本部などはあまり出ないのだろうか?



今回綾波はネルフにいることが多いらしい。出番は少ないのだろうか?

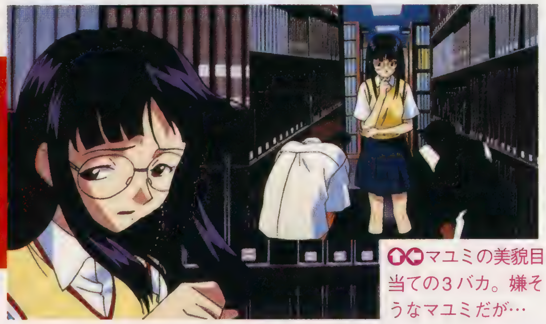


## ストーリー導入部あらすじ

つかの間の平和の中の第三新東京市。登校の時、アスカといざこざはあったものの、普段通りのシンジたち。だが綾波だけはネルフ本部での待機命令が出ていた。そんな折、2年A組に転校生が。自分も転校して来たシンジは、彼女に自分の姿を重ねていく。同刻、ネルフ本部では未確認物体反応をキャッチ。使徒なのだろうか…?

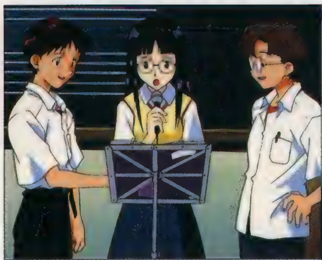
### ●バンド再結成の経緯

「女の子なくしてバンドの成功は有り得ない!」ケンスケたちの目は、美少女転校生マユミに注がれることになる。



マユミの美貌目当ての3バカ。嫌そうなマユミだが…

スカウト成功!



只今ボーカル育成中? 初め嫌がっていた彼女も、まんざらではなさそう



ネルフの青葉に教えを乞うトウジ。猛特訓でギターテクも冴えるか!?

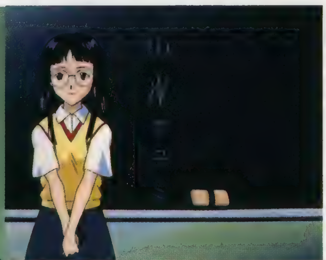
## 新曲披露! 曲数は?

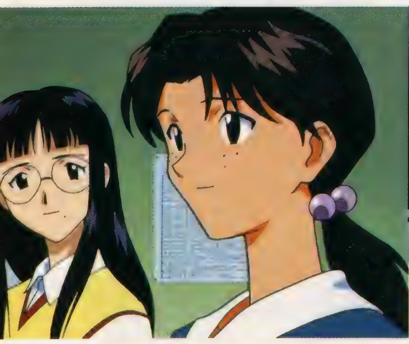
地球防衛バンドの新曲タイトルは『君が、君に生まれた理由』に決定! しかもストーリー展開次第で、別のキャラのボーカルによる他の曲も用意されるのだ。



### ●教室でのマユミは…

転校してきたばかりのマユミ。ゲーム開始時の彼女は、自分が転校生ということを意識するためか多少ぎこちない。





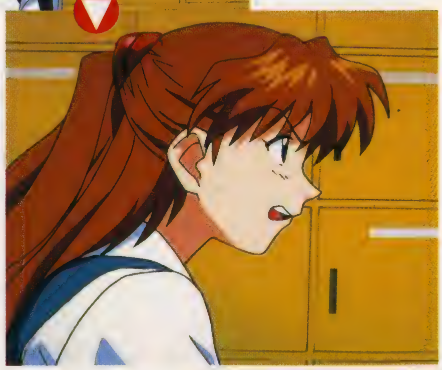
初めての教室で恥ずかしそうなマユミ。彼女の席は委員長の隣に決まった

### ●暴走? 元気なアスカ

転校生に負けられないとばかりに、元気に活躍するアスカ。この機会に綾波との人気差を埋めようとしているようだ(笑)。アスカの暴走(?)ぶりを見てみよう!

登校時の一悶着!

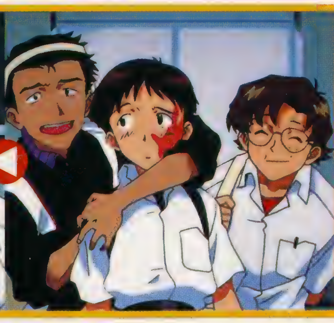




登校時の一悶着でご機嫌斜めのアスカ。一体何が起きたのだろう? シンジ君の頬にはっきりと手形が…災難である

## 健在! 勝気な娘

トウジとケンスケの仲裁でも、アスカの機嫌は直らないようだ。相変わらずの勝ち気がファンには嬉しい。マイペースのアスカは今日も元気に「あんたバカ?」





## 舞台は夏真っ盛り!

アスカファン大注目! TVシリーズでも公開されなかったアスカのスクール水着姿、初出しだ! この作品の発売予定は春だが、物語は夏真っ盛りなのだ。さらに嬉しいことにマユミや委員長の水着姿も拝めるらしいぞ!



特集 セガサターンの逆襲 SEGASATURN STRIKES BACK!

## 『ワールドアドバンスド大戦略』の流れをくむ正統派SLG ドイツ千年帝国勝利の要となる新システムとは!?

# ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡™

- LAST OF THE MILLENNIUM -



『ワールドアドバンスド大戦略』をシステム、グラフィック共に大幅強化した本作。キャンペーンで選べるのはドイツ軍だけだが、内容は充実。初心者からマニアまで満足のその内容を追跡!

| | |
|---|---|
| シミュレーション | ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡 |
| | セガ |
| SS | 3月21日発売予定 価格未定 |
| | バックアップメモリー対応（ブロック数未定） |

## 2つのエリアで同時に進行する! デュアルマップシステム

従来のシミュレーションとの最も大きな違いは、地上と空中の2階層に分かれた戦場マップにある。このシステムによって、陸上ユニットと空中ユニットが同一軸上に存在することが可能となり、立体的に配置されたユニットを視覚的に確認できるようになった。空陸の連携が勝敗を決するのだ!

空陸の2階層に分かれたデュアルマップ

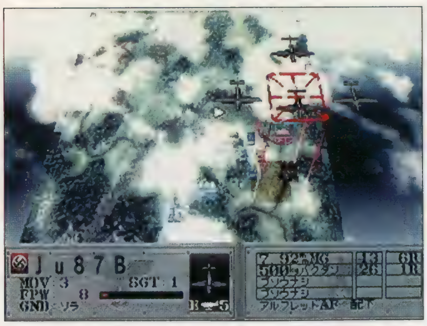



地上マップと空中マップでは、なんとマス目の大きさが違う。空中の1マスは地上の4マスに相当する。数が少ない分、空中は1マスでも重要となる。

## 戦闘のカギを握る制空権争い

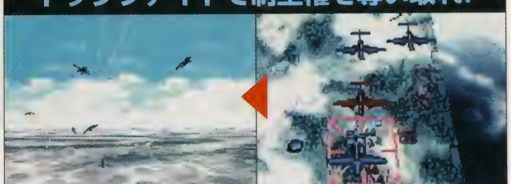
都市や橋への戦略的爆撃、索敵や奇襲など、戦争において航空機の果たす役割は大きい。本作でもその重要性は失われておらず、航空機は多方面の活躍を見せてくれるだろう。

しかし、航空機の活躍も行動の自由があってのこと。空中マップが地上マップから独立したことにより、制空権＝空中マップを制することが必要となるのだ。




Ju87Bが敵に牙を剥く…!

ドッグファイトで制空権を奪い取れ!

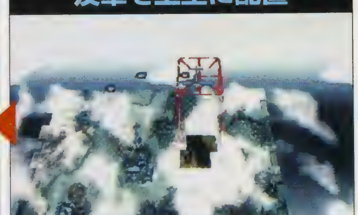


地対空あるいは空対地の戦闘は、曇りの日や夜の闇の中では不可能となってしまう。しかし、そんな条件も空対空の戦闘には関係がない。

## 共同作戦で支援効果が得られる

狙った敵に隣接する味方から、攻撃力にボーナスが付く支援効果を得られるようになっている。強力な敵ユニットも、数体のユニットで囲んでしまえば怖くはない。

友軍を上空に配置



航空機は、同じ軸にある地上4マス全てに支援効果を及ぼす。

空中、地上からの支援効果が!



さらに地上ユニットも隣接させて支援効果を加算。そして攻撃…。



# ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
# 士官学校へ入学、鬼教官の戦術講座!

## リアルな動きと大胆なカメラアングル、大迫力の戦闘シーン

数々の新システム同様、格段にパワーアップした戦闘シーン。すべてのユニットがフルポリゴンで表示され、リアルな動きを見せてくれるのだ。カメラアングルもグリグリ動き、絶妙な位置で戦闘の経過をプレイヤーに伝える。

建物などの小物や時間、天気の変化なども戦闘シーンの重要な要素。同じ組み合わせの戦闘シーンでも、条件しだいで様々な変化があり、見ていて飽きないのだ。



平地、昼、晴れ。ごく普通の戦闘がコレ



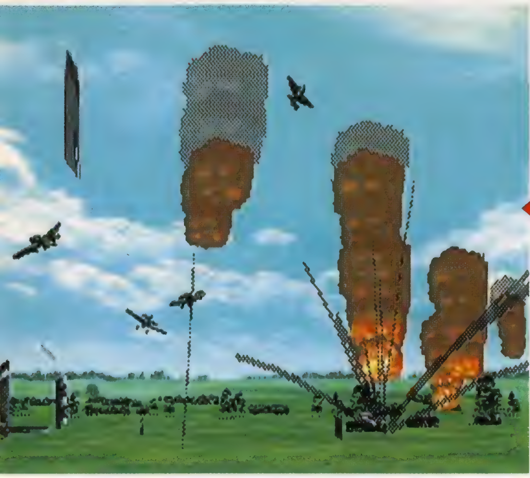
夜間戦闘。砲弾の軌跡が美しい

## 連続写真で見せる地対空の激闘!

Ju87BがI号戦車を爆撃するシーン。編隊を組む航空機の動き、ベストポジションを選ぶカメラアングル、そして爆発のリアルさ。戦闘シーンここまで美しい。


獲物を狙う鷹のように、上空から飛来するJu87B。その動きに無駄はない


I号戦車の対空機銃をものともせず、Ju87Bは500Kg爆弾を投下していき…



## 新旧そろった兵器は約700種類登場!

今作では1種のユニットだけでも迷彩変更により、何パターンかのバリエーションがある。それらを含めて、総登場ユニットはSLG最多の約700種。ここでは序盤の主力兵器を紹介する。



戦場の基本、歩兵。占領（だけ）は彼らの十八番だ。涙の肉体労働者。



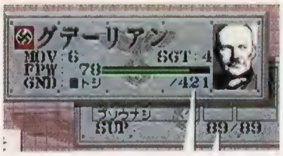
WWⅡから配備されていた旧式戦車。主砲の威力もまだまだ貧弱。



いわゆるユンカース。250Kg爆弾で地上攻撃の任を務める空の要。

### ●友軍指揮官も有名どころが!

各部隊の指揮官は有名、無名合わせて70人以上。ロンメルやパットンと戦場で出会うこともあるのだ。



指揮官には能力的な個性があり、指揮下のユニットの戦闘時に修正を与える。上は戦車戦のパイオニア、グデーリアン。彼はやはり激強か?

SCOOP!

## キャンペーン前に士官学校生活が!全システムを分かりやすくレクチャー!

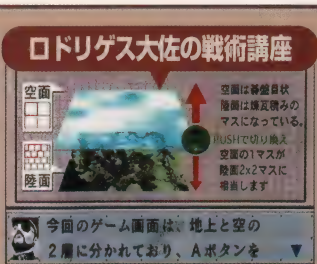
キャンペーンモードを始めると、プレイヤーは士官学校に入学し、戦場の基礎を学ぶことができるのだ。



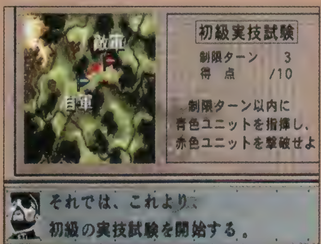
まずは主人公の顔と名前を設定

### ●初級戦闘講座

初級編では移動と攻撃といった、簡単なことから教えてもらえる。講義が終われば、実戦形式の実地訓練が待っているぞ。



講義してくれるのは片目のごっついおっさん、ロドリゲス大佐だ



実地訓練が終われば、評価点が付けられる。高得点で卒業できれば何かある?

### ●中級戦闘講座

中級編では補給や占領など、地味だが大切なことを講義してくれる。講義内容と同様、実地訓練も多少手強くなっており、初級編以上にプレイヤーの戦術手腕が問われる。



中級ともなると油断すると大ピンチに。トゥルナイゼンは何をやっている～

### ●上級戦闘講座&卒業試験

中級編が終わると上級編が、その後にはさらに卒業試験が待っている。それらを乗り越えれば、晴れて士官学校は卒業。プレイヤーの操る新人士官は戦場へと発って行くのだ。

実戦では、訓練を大きく上回る激戦がプレイヤーを待つ…。

そして実戦へ…






# アニメ満載＆太陽ぷよ逆転で楽しさUP！

アーケードで発売されたばかりの『SUN』が早くもサターンに移植。今回は新しく導入された日輪相殺のシステムとアニメなどの改良ポイント＆サターン版オリジナル要素を紹介するぞ。

## ぷよぷよSUN

| パズル | ぷよぷよSUN |
|---|---|
| | コンパイル |
| SS | 2月14日発売予定<br>4800円<br>バックアップメモリー対応（6ブロック） |
| アーケード | 稼働中 |

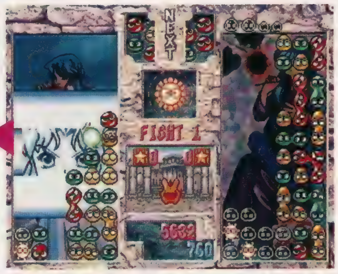
### ルールは前作同様日輪相殺で熱いバトルを楽しめ!!

落ちものパズルの定番ともいえるこのシリーズ。

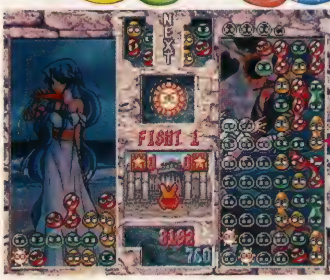
基本ルールは、ぷよぷよを上下左右に同じ色でつなげていく。4つ以上の同色ぷよをつなげると、ぷよは消えて、相手フィールドにおじゃまぷよを降らせる。

これだけの簡単なルールだが、「連鎖」や、新システムの「日輪相殺」により『SUN』は、より楽しめる内容に仕上がっている。

今回はそれらの詳細をお伝えしていくとしよう。




↑ただ消すだけではなく、うまく連鎖を起こしてぷよぷよを消していくと…




↑連鎖の数に比例して、相手フィールドにたくさんのおじゃまぷよが降るのだ

### 相殺システムの進化 それが日輪相殺

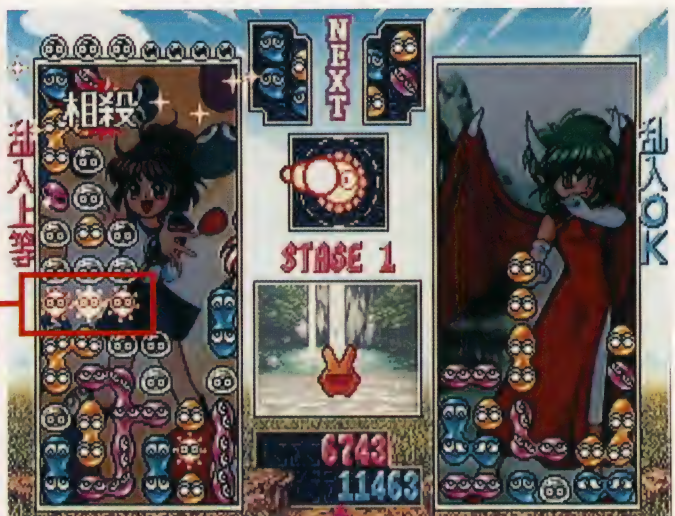
前作『通』で導入された「相殺」システム。これは、おたがいにおじゃまぷよを送ることにより、干渉して消し合うというもの。

今回の「日輪相殺」システムは、相殺で消えてしまったおじゃまぷよが「太陽ぷよ」として自分のフィールドに降ってきて、これを消すと相手に大量のおじゃまぷよを送れるというものだ。

#### おじゃまぷよの降らせ合い!!




↑初心者でも豪快なバトルが楽しめる

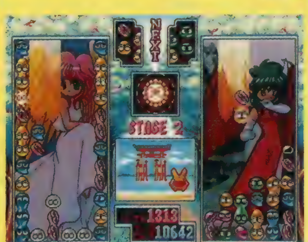



#### 予告ぷよがある状態でぷよを消すのだ

自分のフィールドに降ってくるおじゃまぷよの量は、画面上部に「予告ぷよ」として表示される。このときにぷよぷよを消して相殺した回数分、自分のフィールドに太陽ぷよが降ってくる。また、フィールド上のすべてのぷよぷよを消す「全消し」をしたときも、ごほうびとして太陽ぷよが降ってくる。

#### 太陽ぷよ

相殺されたおじゃまぷよが詰まったぷよが太陽ぷよ。おじゃまぷよ同様、隣接するぷよぷよを消すといっしょに消える。消すと相手フィールドに大量のおじゃまぷよを降らせ、連鎖の最後に組み込むと、その連鎖数に比例し相手フィールドに落ちるおじゃまぷよの数が増える。




↑太陽ぷよが降ってくる列は光が差す。そのあたりに連鎖を作るのだ

# ぷよぷよSUN システム検証＆OPアニメ初公開



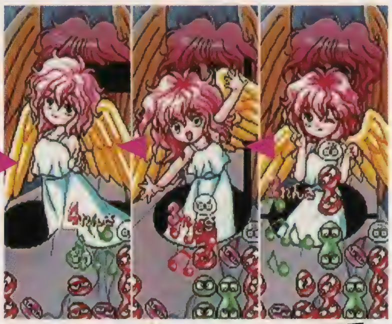
## アニメの追加など「SUN」になっての改良ポイント

今作でいちばん目立つのがグラフィックの強化。シリーズを重ねるごとにどんどんきれいになっており、今回はフィールドのバックに等身大のキャラの絵が描かれている。連鎖をすると、連鎖に応じた声に加えて、キャラのアニメが表示されるようになった。

キャラの声も一新されていて、プレイ中はかなりにぎやかだ。

『通』からいなくなったキャラもいるが、勇者ラグナスなどの新キャラも追加されているぞ。

また、ゲーム全体の難易度を8段階から選ぶことができるなど、オプション内容も充実している。



**連鎖時にアニメを追加**
連鎖が多ければかなりハデなグラフィックが表示される。また、相手におじゃまぷよで攻撃されたときにもアニメが表示される。

## 難易度で変わる主役とストーリー

「ひとりでぷよぷよ」モードでは、ゲーム全体の難易度とは別に、「やさしい」「ふつう」「むずい」の3つの難易度がある。

選んだ難易度で主人公が変わり、それぞれちがう漫才デモやエンディングが用意されているぞ。




⇧おもわず笑ってしまうノリは今回も健在



**今回の3人の主役**

**アルル・ナジャ**
➡「ふつう」の主人公。シリーズの主人公でもある。世界を元に戻すのが目的

**ドラコケンタウロス**
➡「やさしい」の主人公。キバが生えた半竜半人で、日光浴が目的

**シェゾ・ウィグィィ**
⬅「むずい」の主人公。変態と呼ばれている（笑）。夜を取り戻すため旅立つ

### ●2P対戦でキャラ選び

2P対戦を楽しむ「ふたりでぷよぷよ」モードでは、新キャラを含む16人からキャラを選べるようになった。キャラによってぷよぷよの消えかたなどが変化するが、能力のちがいはないので、自分の好みだけで選択できるぞ。

**16人から選択可能**



➡自分で選べるので、キャラに愛着がわく。さっそく勇者ラグナスとお掃除大好きキキーモラを選んでみたぞ

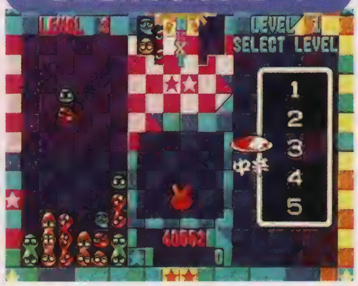
## アーケードにはないサターン版オリジナル

家庭用移植にともない、『通』と同じく「とことんぷよぷよ」モードが追加されている。

また、オプションの項目の中にあるアトリエモードでは、特別な絵を見ることが出来る。一度見た漫才デモは、何度でも見ることができたりするのだ。

オープニングデモは、アーケード版のものと、サターン版オリジナルの2種類が用意されている。

**とことんぷよぷよモード**




➡ひとりでぷよぷよを消し続ける。練習やひまつぶしに最適

**アトリエモード**



➡最初は2種類だけ。毎日遊ぶと絵が増えるらしい!?

## オープニングアニメムービー

2分にもおよぶ長さ。日に焼けて女の子にモテるため、サタンさまが太陽を大きくした。みんなは迷惑



➡シネパックできれいな映像。とても軽いノリで、歌が付いていたらTVアニメのオープニングといった感じ

フリートーク・スタジオ

# Free Talk STUDIO マリの気ままなおしゃべり

## 独占初公開!! 國府田マリ子DJのトーク番組体験ゲーム!!

特集 セガサターンの逆襲 SEGASATURN STRIKES BACK!

アドベンチャー フリートーク・スタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～
メディアエンターテイメント
SS 5月9日発売予定 5800円
バックアップメモリー対応（ブロック数未定）

**声優、國府田マリ子のファンは必見！　彼女が主人公の声を務める、トーク番組作成ゲームが登場したぞ!!**




國府田マリ子が主人公の声を務めるこのゲーム。プレイヤーはラジオ局の新米DJとなり、ゲストを招いてトーク番組を担当することになる。

番組では、個性豊かなゲストとトークを展開し、番組を盛り上げていくのが目的。

もちろんゲストも人気声優が担当しているぞ。



⇧トーク画面。どういった話が展開されているのだろう？



⇨ゲストの御子神依子。他に4人のキャラがゲストで登場する

## ゲームを演出する6人の声優たち

### ①國府田マリ子

性格は明るいが、少し（？）ドジでおっちょこちょいという主人公の香坂マリを演じている。

また番組のテーマ曲を歌う、スーパーアイドルの河合奈津美の声の担当でもある。




⇨新米DJの香坂マリ。プレイヤーの分身となり番組を盛り上げていく

### ②久川綾

お笑いタレントの伊素川アヤ担当。関西弁でふざけたことばかり言いながらも、仕事には厳しいキャラクタを演じている。




⇨伊素川アヤ。彼女とのトークではボケとツッコミが重要だ

### ③山崎和佳奈

病弱そうにみえるオカルト作家の御子神依子担当。暗い性格で陰気な、無表情なキャラクタを演じている。




⇨御子神依子。スタジオに霊がいると言ってくる彼女だが…

# フリートーク・スタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～
## 独占公開!! ゲームシステムと声優紹介

### 期限は4週間 大物アイドルの出る人気番組に!!

ゲームの目標は、大物アイドルを呼べる人気番組を作り、彼女に番組のテーマ曲を歌ってもらうことだ。ただし期限は4週間しかないので、ゲストの選択やトークでの判断が重要になってくる。

### 番組作りはゲスト選びから

ゲームはトークの相手を選ぶところから始まる。個性豊かな候補者の中からゲストを選ぼう。

また、オンエア前にはゲストのプロフィールを見られる。



⇧いよいよこれからON AIR!! ゲストのプロフィールも調べておこう



⇧ゲスト選びもDJの大事な仕事。候補者はみんな個性派ぞろいだ

### トークでは一瞬の判断が要求される

いよいよオンエア。トークそのものは自動的に進行し、プレイヤーが要所ごとに、AとBの2つの選択肢から行動を選んでいくシステムになっている。

トークではゲストを持ち上げたり、怒らせて本音を語らせるなど、状況に応じて態度を選び、実のあるトークにしていくのだ。



⇨伊素川アヤとのワンシーン。話題を相手の関心のある方向に持って行こう



⇨わざと相手を怒らせて本音を引き出す場合も必要かも?

**マリとアヤ 2人のトークを取材!!**

ON AIR 「アヤさんは、爬虫類を飼うのが趣味だって聞いたんですけど?」

「爬虫類ってかわいいやろ?」

「へぇ…、あ…、まあ…(困惑気味に)」

「顔がひきつってるで(からかうように)」

**ここでマリはどう答える?**

A 「ははは…(笑ってごまかす)」――無難に逃げる

B 「ちょ、ちょっと、顔面神経痛で…」――ボケに走る

**どちらを選ぶかで進展が変わる!!**



⇨番組終了後、プロデューサーにより評価が下される

### ④富沢美智恵

ナナシー比留間担当。ヒステリー持ちで、高飛車というタイムボ○ンシリーズの女ボスのようなキャラクタを演じている。




⇨ナナシー比留間。外見と同様、性格もかなりキツイ

### ⑤萩森絢子

高校1年生のタレント円城寺みゆ担当。一見するとわがままだが、実は寂しがり屋というキャラを演じている。



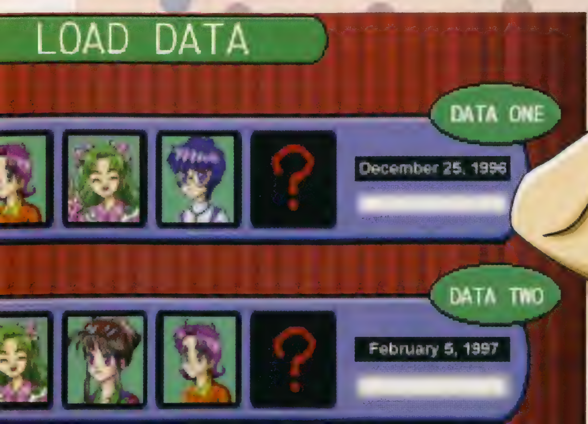

⇨円城寺みゆ。芸能生活が長いのを鼻にかけているのだが…

### ⑥難波圭一

唯一の男性、難波圭一氏。ディレクターの藤田圭とプロデューサーの田嶋一成の2人の声を演じている。




⇨ディレクターの藤田圭。番組中にマリをいろいろサポートしてくれる

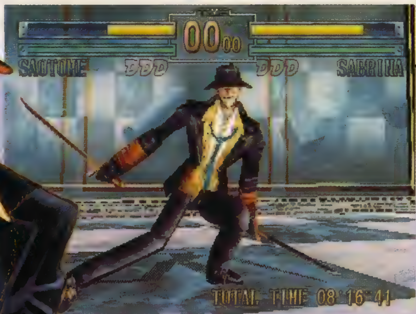


# 新たに判明した2人のキャラをスクープ！

新たに判明したキャラは、2振りの片刃長剣を装備したアサシン「サオトメ」と、電磁スティックを操る女性諜報員「サブリナ」の2人だ。今回はその2人の情報を、本誌上で徹底公開していくぞ！

# 続報！





⬆2本の長剣を使って戦いを繰り広げる

## サオトメ

氷のように冷たい笑みを浮かべている某情報局のアサシン。2本の片刃長剣を自在に操って、忍者のようなアクロバティックな攻撃を繰り出す。


⬅冷酷な威圧感に包まれている不気味な男だ


⬆彼の動きは変則的だ

## サブリナ

サオトメが所属している情報局の諜報員。最長50センチほどの伸縮式電磁スティックを使って、対戦相手を殴打する。なお、その電磁スティックは、投げや関節を極めるのにも役立つ。


⬅大人の色香が漂う。自分の信念のために行動する女性だ


⬅攻撃時に電撃を喰らわせる


⬇彼女の蹴りはリーチが長い



## 新たに明らかになった2人のキャラを独占公開だ！

# D-XHIRD ディ・サード™

特集 セガサターンの逆襲 SEGASATURN STRIKES BACK!

**斬新なシステムが数多く盛り込まれた対戦格闘ゲーム『D-XHIRD』。順調に開発が進むなか、今回は新たに判明したキャラ2人の情報を、どこよりも早くお届けしよう。**

格闘アクション D-XHIRD
タカラ
SS
今春発売予定
価格未定
バックアップメモリー対応（ブロック数未定）
同画面対戦可能（2人まで）

# D-XHIRD 2人の新キャラを独占公開！

## すでに公開された多彩な武器を操る5人の戦士たち

ここからは、これまでにすでに公開されたキャラの中から、本誌で紹介できなかった5人を紹介していく。どのキャラも、個性的な武器と技を身に付けているぞ。

### メロウ

片刃の西洋剣を装備した剣客。戦法は平突きがメインだが、フェンシングのような攻防も取り入れている。





長い細身の剣を振り回す

### ルシファー

死刑執行人。大鎌を使って、離れた場所にいる相手を懐に引きずり込むことができる。





女性と見まごうほどの容姿だが、表情は氷のように冷たい

### シュナイダー

棒の先端から気を放出できる超武器カノンスタッフを使いこなす捜査官。格闘技に長けており、棒術、体術においてはダイナミックかつ破壊力のある怒涛の攻撃を見せてくれる。





リーチは全キャラ中最高？



気を放出するところはボウィのカノンブレイドと同じだ

### コオジン

変幻自在の動きを見せる老医師。鉄を縫い付けてある全長50センチほどの扇を、苦もなく振るう。





大きな鉄扇を閉じたり開いたりさせながら攻撃を繰り出す

### サンジュウロウ

武士道を重んじる剣客。刀身が70センチほどの片刃太刀を手にして、斬る、突く、はらうといった多彩な技を繰り出す。





彼の刀は相手の腕を斬り落とすほどの威力を持つという

## 新たな攻撃システム「白刃取り」が判明

プレイヤーキャラが武器を持っていないときに、対戦相手の攻撃にあわせてタイミングよく特定のコマンドを入力すると、相手の武器を取る「白刃取り」が決まる。




ここから他の攻撃に繋げられる

### 白刃取りからの投げ

白刃取りが決まった瞬間に特定のコマンドを入力すると、掴んだ武器を軸にして相手をクルッと1回転させる「投げ」が炸裂するぞ。



白刃取りが決まった直後にコマンドを入れる。すると掴んだ武器を軸にして…



対戦相手を1回転させ地面に叩きつける。決まれば大ダメージだ！

### 白刃取りからの武器弾き

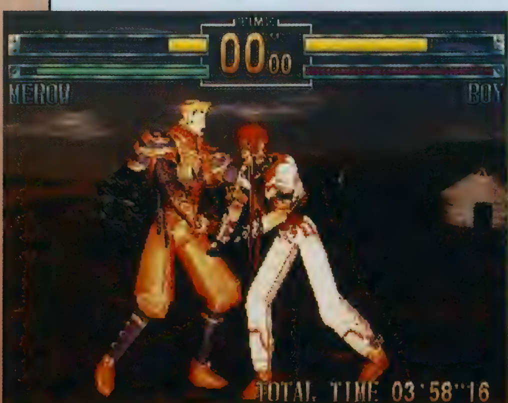
白刃取り後の連撃技には、投げの他に「武器弾き」が用意されている。これは掴んだ相手の武器を遠くに放り投げるという技だ。



掴んだ武器を勢いよく空中に放り投げる

### 白刃取りからの武器破壊

対戦相手にこちらの攻撃を防御させると、体力ゲージの下にある相手側の「ガードレベルゲージ」を減らすことができる。そのゲージが一定量まで減少して点滅し始めたときに武器弾きを行うと、相手の武器を砕く「武器破壊」攻撃が繰り出されるのだ。なお、破壊された武器は、次のラウンドには復活するようになっている。




相手の武器をその場でバラバラにする

# 続報 外伝Ⅲでは雪の降るステージも登場!!

# MOBILE SUIT GUNDAM SIDE STORY Ⅲ 裁かれし者

U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.




シューティング 機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者
バンダイ
SS 3月7日発売予定 4800円
バックアップメモリー対応（5ブロック）
ツインスティック対応

**今回、宇宙ステージに関しての新しい情報は得られなかったものの、MISSION1と2の内容が明らかに。『Ⅲ』での自機となるブルー3号機とあわせて紹介していこう。**




## 主人公の乗る自機MSが判明!!

今まで謎のベールに包まれていた（実は『外伝Ⅱ』の最後でほのめかされてはいたが）自機が明らかになったぞ。

大方の予想どおり、やはり自機はブルー3号機。これで、ニムバスに奪われた2号機と、自機である3号機の、ブルー同士の対決が実現するぞ。両者のEXAMシステムをめぐる戦いもついに決着か？

気になるブルー3号機の武器や操作方法などは、前作の1号機からそのまま受け継がれる。



**ジム・ブルーディスティニー3号機**
ニュータイプ用の実験3号機。機体はRX-79[G]を使用し、頭部にEXAMシステムを搭載している。機体色がブルーでないのが特徴。

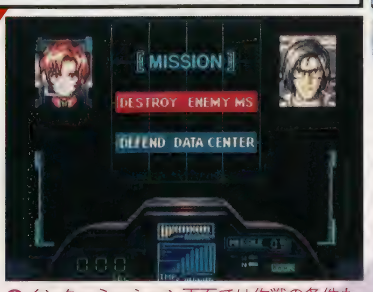
**ジム・ブルーディスティニー2号機**
ニュータイプ用の実験2号機。性能的に3号機との違いはない。肩の赤いカラーリングは、奪ったニムバスの愛機という意味。

背面
前面

## 3号機の雄姿がムービーで



⇧普段見られない雄姿もムービーでバッチリ拝めるゾ




⇧インターミッション画面では作戦の条件も表示され、よりわかりやすくなった

 ※画面は開発中のものです

# 機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者 MISSION1と2を一挙公開

## MISSION1と2をドドーンと公開しちゃうのだ

MISSION1と2は、宇宙ではなく地上が舞台と判明。雪が降って視界が悪くなるなど、今までにない要素が加わっている。それ以降のステージは、宇宙ステージが登場し、宇宙コロニーなども舞台になる予定。かなり変化に富んだステージ構成になりそう。

### MISSION1、2に登場するMS

**RGM-79 ジム**



これまた3作通じて登場する味方機。あわれ1面で破壊されてしまう。

**MS-09 ドム**



同じく3作通じて登場する敵機。ホバーによる嫌な動きは相変わらず。

**MS-06 ザク**



3作通じて登場する敵機。今回は極地用の白いカラーリングで登場。

## MISSION1 EXAM奪還作戦

このステージは、今までとそれほど変化がないので、慣らしにちょうどいい。また、このステージではEXAMシステムも作動しており、その練習用としても使えそう。タイムリミットには要注意。



⇨Ⅰ、Ⅱとはうって変わり、舞台は北極圏へ。銀世界上での戦いとなる

**いきなりEXAMを使用**



⇨EXAMシステムが発動しているときは、ブルーの全能力がアップする

**クリア後のムービー**



**STORY**

連邦軍のEXAM研究施設がジオンの特殊部隊に襲撃された。その中で、ニムバス博士は殺され、ブルー2号機も奪われてしまう。2号機の行方を追うユウたち。そしてついに、シャトル基地に運びこまれた2号機を発見した…。



⇧地上だから、もちろんジャンプが使える。しかもEXAM発動中なので長く飛べるぞ

**白いザクが登場**

⇩極地戦闘用に白くペイントされたザクが登場。すごくカッコいいぞ



## MISSION2 追撃の序曲

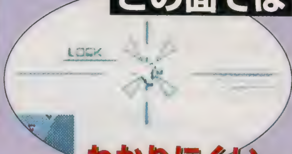
外伝初の雪の降るステージは、はっきりいって、今まで以上にシビアだ。雪が降り、視界の効かないなか、白いザクと黒いドムがブルー3号機を待ち受けているぞ。しかも、味方が敵と同じザクに乗って援護しにくるので、よりプレイヤーは混乱するはめに…。

**外伝初!!雪の降るステージ**



⇨舞台は1面と同じ基地だけど、雪が降ってより幻想的に。もちろん視界も悪くなる

**この面では**



わかりにくい〜

**今までなら**



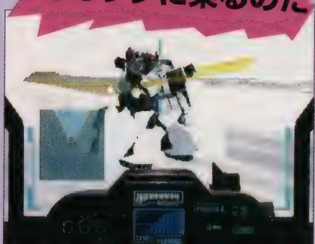
(外伝Ⅱより)

よく見えるネ

**STORY**

シャトル基地を制圧したユウたちは急いで格納庫へ向かう。しかし、すでに2号機は宇宙へ飛び立った後だった。2号機の行方を追うため、基地に残されたデータを調べるユウたち。そこにジオンの残存部隊が襲撃を仕掛けてきた!!

**味方もザクに乗るのだ**



⇧ジムを破壊された仲間は、今度はザクへ乗ることに。うっかり破壊しそう



**舞台は宇宙へ・・・**




# ロックオンシステムでニュータイプの戦いを再現!!

# 機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動

**アニメ版のオープニングを完全収録!!**

今回のサターン版では、アニメ版のオープニング曲である「Z·刻をこえて」の完全収録を果たしている。昔の姿そのままのアニメーションには涙させられる。



**ガンダムファン待望のシューティング。前回までのおさらいと序盤ステージを紹介。**

| | |
|---|---|
| シューティング | 機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動 |
| | バンダイ |
| SS | 3月下旬発売予定 6800円 |
| | バックアップメモリー対応（ブロック数未定） |

## これまでに判明しているシステムのまとめと愛機ガンダムMK-IIを分析する

この『機動戦士Zガンダム』は前作から7年後、ティターンズとエゥーゴの抗争が行われている地球圏が舞台となっている。

戦闘システムは前作より強化され、前後、左右、上下の6方向攻撃を実現。宇宙空間での全方位360度戦闘を擬似的に再現した。

### 自動的に敵を狙うロックオンシステム

ロックオンとは、複数の敵に自動的に照準を合わせてくれるシステム。ロックオンの最大数は画面上部のコンソールパネルに表示され、数値が0になるまでロックオン射撃できる。ロックオン数は時間経過により回復。パイロットレベルが上がると最大数も増える。




⇨次々と敵MS（モビルスーツ）をロックオンしていくガンダムMK-II

**●ガンダムMK-IIとは?**

ガンダムMK-IIは、名機RX-78（初代ガンダム）の後継機として開発されたMS。ティターンズが3機所有していたが、後にエゥーゴが奪取する。

⇨アーガマから発進するガンダムMK-II

## これがガンダムMK-IIのバリエーションだ!!




MSの高性能化が進む中、MK-IIが性能的に劣ってきたため、強化パーツのGディフェンサーと合体させた形。攻撃力と防御力がUP。

ガンダムMK-II用に作られた、大気圏突入用のバックアップ・ブースター。大気圏内ではホバリングでの滞空も可能。

開発したティターンズのイメージカラーに塗装されている。エゥーゴに渡ってからは白に塗り替えられた。

 ※画面は開発中のものです

# 機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動 ステージ1&ステージ2の最新情報

カミーユ・ビダンの旅立ちと因縁を描く

## ステージ1・2のイベントを公開

ステージ構成は、アニメ版のストーリーに沿っている。要所要所では懐かしの名場面がカットインやムービーとして挿入されるぞ。

### STAGE1 アムロの再来か? ガンダムVSガンダム

アニメ第1話&2話をベースにしたステージ。カクリコンのMK-Ⅱとクワトロ率いるリック・ディアス部隊との戦闘に、カミーユはMK-Ⅱで乱入する。



⇨危機に陥ったカクリコンは、ジェリドに助けを求めたが…



⇨クワトロの目の前で、MK-Ⅱを奪い、乱入するカミーユ



⇧「敵じゃない」証拠を見せようと、カクリコンのMK-Ⅱに、カミーユは挑む

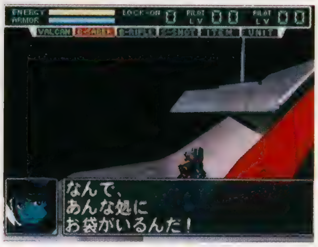

⇩初めての操縦で、見事カクリコンを倒してみせるカミーユ。ニュータイプの覚醒か!?



⇨カミーユの戦いに、ブライトはアムロの姿を重ねた

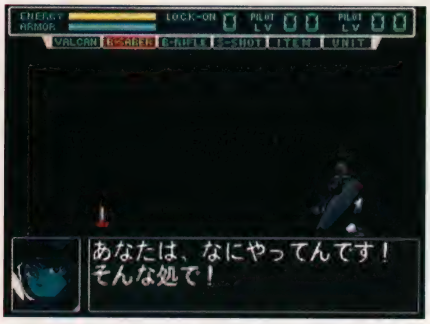
### STAGE2 初めての宇宙戦でカミーユが見たのは?

アニメ第2話&3話をベースにしたステージ。MK-Ⅱを奪ったカミーユは反逆者となり母親を人質に取られ、初めての宇宙戦へと飛び出していく。



⇩エゥーゴに加わった後日、再びMK-Ⅱに乗り込み、アーガマを飛び出すカミーユ


⇧ティターンズのMSの中をくぐり抜け、母のもとに向かう、カミーユのガンダムMK-Ⅱ



⇨閉じ込められた母親の無様な姿に、憤りをぶつけるカミーユ

●ジェリド登場!!

母親はカプセルの中に閉じ込められていた。カミーユは母を罵るが、そこへジェリドが現れ、カプセルを破壊してしまった。序盤からいきなり、Zの本領ともいうべきハードな展開を見せられる。



⇧MK-Ⅱのパイロットがカミーユだと気づかずに脅える、母親のヒルダ・ビダン

### 目前の母親が宇宙に散る


⇨ジェリドのハイザックが、無残にもヒルダの乗ったカプセルを破壊してしまう

### 両雄激突!! カミーユとジェリドの因縁の始まり


⇨宿命のライバル、カミーユとジェリド。ゲーム中、初めての対決

# 画面初公開!!

# サターン版はパソコン版を改良!! ショートシナリオ等も同梱!!




パソコン版で好評だったこのゲーム。サターン版はナレーションやリアルなCGでグレードアップ!!

シミュレーション 太平洋の嵐2 ～疾風の艨艟～
イマジニア
SS 3月28日発売予定
6800円（初回限定版7800円）
バックアップメモリー対応（350ブロック）
シャトルマウス対応






## 太平洋戦争をリアルに再現したシュミレーション

太平洋戦争を、当時の状況に即して忠実にシミュレートしたこのゲーム。日本軍を操り、連合軍との戦いに勝利するのが目的だ。

**実写写真を使用**



⇧当時の実写写真で雰囲気バッチリ

## 多彩なモードで初心者も楽しめる

サターンに移植されるに当たって、キャンペーンモードに加えショートシナリオが追加されたぞ。兵器辞典も用意され、どんなユーザーも楽しめるようになった。

### キャンペーンモード

このゲームのメインとなるモード。連合国軍の根拠地（戦略拠点や大都市）にいる敵部隊を、自軍の戦艦や航空機などで破壊して、占領していくのが目的となる。

### ショートシナリオ

パソコン版は、3本と4本のショートシナリオが入ったソフトがそれぞれ別売されていた。だが、サターン版はこの7本のシナリオを同梱。シナリオはどれも太平洋戦争で重要だった戦闘をモチーフに作成されており、初心者向けのものから非常に難易度の高いものまでそろっている。

### 兵器辞典

322種類もの兵器のデータベースを見ることができるモード。各兵器のスペックや特徴などのデータが入っており、ゲームを進めるときに役立つモードだ。

**兵器のデータがわかる!!**

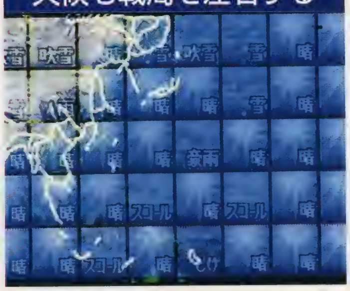



⇧兵器の詳細を知るにはこのモードだ

## 地形や天候が戦闘に影響する

このゲームの戦闘は、単にどちらの兵器が強いか、というような単純なことで勝負が決まるわけではない。天候や地形も、戦闘結果に影響する。まだどのように影響を与えるかは不明だが、たとえば天気が悪いと航空機は視界が制限されて実力が発揮できない、というようなことがあるかもしれない。地形や天候も味方につけよう。

**天候も戦局を左右する**




⇨各地で天気がまるで違うことに注意

## 同日発売の初回限定版は豪華でお得な内容だ

このゲームは、通常版のほかに初回限定版も発売される。気になる限定版の内容は次のとおりだ。

①本編CD-ROM
②兵器データベースCD-ROM
③復刻版軍人手帳

限定版のみに付くのは②と③だ。②では、当時の主力兵器が3Dポリゴンで表現されており、軍事資料を元に制作された解説やスペックも見られるぞ。③は、旧日本軍の軍人が使っていたものと同じ手帳で資料として貴重だ。

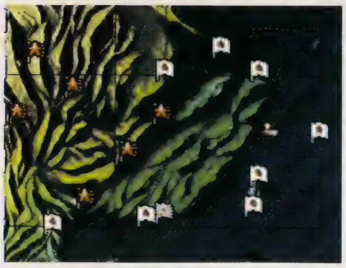
# 太平洋の嵐2～疾風の艨艟～ 画面写真を大量初公開！

## 敵に勝つための2つのポイントを押さえるぞ!!

歴史を忠実に再現しているため、日本軍が連合軍に勝つことは難しい。どのようにゲームを進めていくのか、ポイントを解説する。

### POINT1 本拠地を支配し国力を上げる!!

敵の根拠地を占領することがまず大切だ。根拠地にいる敵部隊をある程度叩くと占領でき、国力ポイントを上げることができる。



↑各根拠地に日章旗が立っていく。この旗ですべての根拠地を埋めつくそう

### 空母は重要だ!!

空母は動く航空基地と言える。この時代の航空戦力は重要であり、空母はこの戦力をフル活用するのに大変役立つのだ。ただし、他の艦船で護衛する必要がある。

#### 艦載機が使える



↑空母に搭載された戦闘機。役立つぞ

#### 空母は無防備

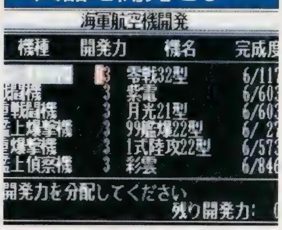


←空母を沈められるのは大きな痛手だ

### POINT2 国力を開発や生産に配分

国力ポイントが上がったら、そのポイントを開発局や生産局に割り振ろう。そして生産、開発された飛行機や艦船は、そのまま最前線まで移動させて根拠地の占領に当たらせるのだ。

#### 兵器を開発せよ!!




↑兵器開発の画面。機体によって必要なポイントが異なるのだ

#### 兵器を最前線に移動




↑最前線へ速やかに移動させよう

## 戦闘シーンはリアルなムービー

空戦や陸戦などの戦闘シーンには、100本以上のCGムービーが用意されている。また初公開となるムービーを含めた30本もの実写ムービーもあるぞ。

### 戦闘機の撃墜シーン









↑↓戦闘機が攻撃を受けて、白煙をあげながら墜落。リアルなCGに注目!!

### 戦艦に魚雷が直撃!!









↑↑戦艦に魚雷によると思われる攻撃が直撃。巨大な水柱が、その威力を物語る

## SCOOP!! 制作関係者にインタビュー

サターン版『太平洋の嵐2』の制作関係者に、インタビューを行った。

――ゲームのナレーションというお仕事はいかがでしたか。

**玄田** 現代とは言い回しが違ったり、50年前の雰囲気を出すのが思ったよりも難しかったですね。

――玄田さんのナレーションの印象はいかがでしょうか。

**板垣** ナレーションは、シナリオの説明をしている部分に入りますが、プレイヤーの気分を盛り上げるのに、玄田さんの太いしっかりした声はピッタリですね

――制作上ここが難しい、というのはどのあたりでしょうか。

**片桐** 軍事評論家やマニアの意見では、当時の国力を現実に合わせると日本には勝ち目はないらしいんです。飛行機に積める爆弾の量からまるで違うからです。だから、設定環境上での「仮想と現実」のバランスがとても難しかったですね。

――サターン版で目指しているところをひとことで言うと？

**原** 簡単操作（笑）。

**片桐** 約5秒間のムービーが108本あります。戦艦が大砲を撃ったり、潜水艦が魚雷を発射すると、CGムービーが流れます。

**原** 元のパソコン版や他の戦略シミュレーションゲームと比較すると、CGの点数はかなり多いと思いますよ。

――『太平洋の嵐2』はどんなゲームと言えますか。

**片桐** このゲームではプレイヤーは国家の総指揮官となってあらゆる指揮をします。本当の意味での戦略級ゲームと言えるかもしれませんね。



↑インタビューに応えてくださった皆さん右から順に、開発元シムスの片桐秀樹氏、同じくシムスの板垣貴幸氏、ナレーションを担当する81プロデュースの玄田哲章氏、発売元イマジニアの原雅貴氏

# シリーズ最新作のコースとシステムがバッチリ

## 実在のコースでドリキンと勝負!!




⇨おや、この道路には見覚えが…なんて場所が随所に登場するのも楽しみなのだ

実在の首都高をモデルにしたコースで公道レースを繰り広げる『首都高』シリーズの最新作。

メインのシナリオモードでは、プレイヤーの前に立ちはだかる6人のライバルに次々と勝利していき、最終的にドリフトキングこと土屋圭市に挑戦することに。ドリフトが勝利の決め手になるぞ。

他にも、好きな車とコースを選んでライバルと争うVSCOMモードと、コースを自由にテスト走行できるプラクティスモードがある。

### 12種類+αの車で公道を駆け抜ける

選択できる車は最初は3種類。ライバルに勝利していくと車種が増えて、最終的には12種類のうちから選べるようになる。当然、後になるほど速い車が選べるのだ。目指すはドリキン土屋圭市!!




⇧原則として選べる車種は12種類なのだけれど、ある条件を満たすと謎の車が登場するのだ

### 2種類のビュー



⇩自車の後方に視点があるビュー。前の車がちょっと見にくいかも?

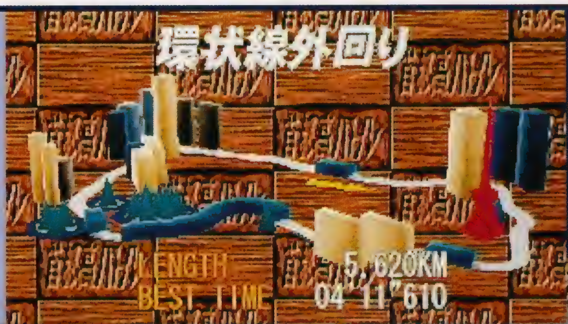
⇧フロントからの視点。趣味にもよるが、こちらの方が運転しやすそう

### 土屋圭市



その派手なドリフト走行から、「ドリキン」の愛称で親しまれているレーシングドライバー。'77年にレースデビュー、'83年にスカーレットカップでシリーズチャンピオン、'95年にはル・マンでクラス優勝を飾っている。

### 環状線外回り




⇩公道なので、もちろん車線変




⇧比較的緩いカーブが多く、初心者向けの簡単なコースと言える。まずはここでドリフト

### 左に見えるのは東京タワー!?




# DRIFT KING 首都高バトル'97
## 土屋圭市&坂東正明

| | |
|---|---|
| レース | 首都高バトル'97 土屋圭市&坂東正明 |
| | イマジニア |
| SS | 2月28日発売予定 5800円 |

バックアップメモリー対応（6ブロック）
レーシングコントローラー・マルチコントローラー対応

**熱い公道レースバトルが味わえると、レースゲームファンに人気の『首都高』シリーズ。その最新作がついにサターンで楽しめることになった!! 今回はこの完成版を総チェック。コース概要と基本システムを中心に、ゲーム全体を徹底解説していくぞ。**

## 3つのテクニカルコースを走破せよ

コースは環状線外回り、環状線内回り、高速湾岸線の3種類。3つとも実在の公道をモデルにしているので、実際に通ったことのある人は「あっここは!?」と思い出してしまうこと請け合いだ。
カーブの多いかなりテクニカルコースから、直線が多くてスピード感を味わえる高速コースまで、際立った特徴を持つ3つのコース。現実では捕まってしまうので不可能な公道バトルを、ゲームの中で満喫しよう。

### 高速湾岸線




[illegible]ない高速コースだ

### 夜の高速ハイウェイ




ドリフトを使用しなければどうしても[illegible]

### ドリフトなら内回りでGO！




[illegible]と同じなのだ

### 環状線内回り




### 坂東正明

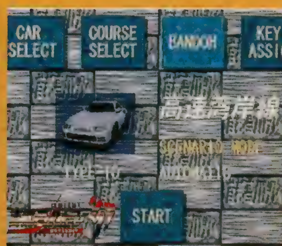



シナリオモードでライバルに勝つたびにこのチューニング講座を見ることができる

カーチューナー。'86年からさまざまなレースに参戦し、多数の優秀な成績を収めている。雑誌のコラム等でも活躍、その辛口な批評で多くの読者をとりこにしている。最近はオリジナルパーツの研究も行っているとのこと。
彼の辛口批評は、ゲーム中でも見ることができるぞ。

## チューンナップするなら坂東に！

ライバルに挑戦すると、勝ち負けにかかわらずポイントを入手できる。そのポイントでパーツを購入し、自分の愛車をチューンナップしていくのだ。
パーツ購入とセッティング時には、チューンナップの神様、坂東正明親分がパーツに関して説明をしてくれるぞ。




勝負に行く前は必ず「BANDOH」に立ち寄って、自車のセッティングをしていこう

### ポイント取得



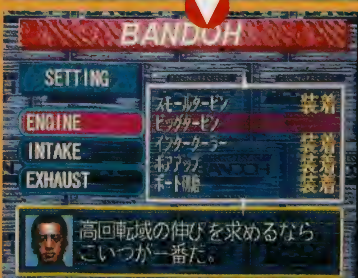

ライバルと勝負!! 勝てば3万ポイント、負けても1万ポイントがもらえる。まずはポイントを集めよう

### パーツ購入

パーツの系統は合計10種類。その各々に、さまざまなパーツがあるのだ。組み合わせはほぼ無限？




### セッティング

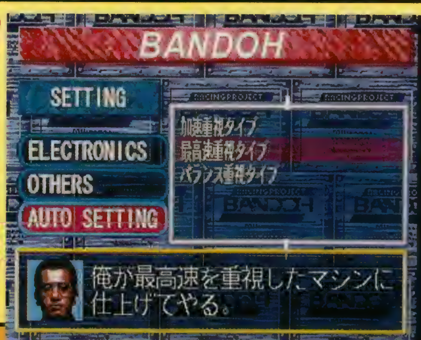



ここで好きなようにセッティングができる。コースと自分のクセに合ったセッティングを見つけ出すのだ

### 便利なオートセッティング

セッティング時には、坂東親分おまかせで、用途に合わせたセッティングができるモードがある。レースゲームは好きだけど車のチューンナップに関しては全然無知、サスペンションやエアロなんて言われても何のことやら…という人はたくさんいるはず。そういう人はこのオートセッティングをどんどん活用しよう。親分セッティングの車でバトルに専念するのだ！

### 坂東親分におまかせ




セッティングしてくれるタイプは3種類。機械オンチもこれで安心だ

# 初公開!! 車は? コースは? 新要素は? 気になる点を総チェック!




| | |
|---|---|
| レース | 峠KING THE SPIRITS2 |
| アトラス | |
| SS | 今春発売予定 価格未定 |

レーシングコントローラ対応
マルチコントローラ対応

**多くの走り屋どもを熱狂させた、あの『峠KING』が再び登場。今回は初めて入手した画面写真で、システムなどの前作からの変更点をお伝えする。**




## ドリフトで峠を攻める レースゲームが再び登場

峠を舞台としたレースゲームの『峠KING』。この続編がパワーアップして、再びセガサターンに登場することになった。

実際の峠をもとにモデリングしたコースを、ドリフトでガンガン攻め込むのが醍醐味のこのゲーム。はたしてどのような進化を遂げて帰ってきたのか、前作からの改良点をチェックしていくぞ。

再び峠をドリフトで攻め込むのだ!




今回も右回りと左回りが選択できるようだ

## カーセレクト 最初は5種類だがもっと増える!?

前作では車種は6種類、しかもスポーツカーしか選択できなかった。しかし今回は、ワゴンやセダンなども加わってバラエティが豊かになっている。車種も最初は5種類だが、ゲームを進めていくうちに、軽く10種類を超えるほどに増えるとのことだ。

はっきりと大きな字で表示




車を選ぶ際の基準が明確になった

Aから数えると16番目になりますね

TYPE Pということは…




## セッティング 説明がついてわかりやすく

どんなパーツか、またどんな状況に合っているかなどの説明がついたため、わかりやすくセッティングできるようになった。

パーツの簡単な説明もしてくれるぞ




それぞれの説明もしてくれる

何のセッティングか一目でわかる

写真がついてはっきりと




いまいちよくわからないが…




説明もなく少し不親切な感じのする前作

# 峠KING THE SPIRITS2 初公開＆前作からの改良点をチェック

## グラフィックがキレイになり天候などを変更できる要素も

コースに関しての大きな変更点は、美しくなったグラフィックと、コースの景観をさまざまに変化させるプレファランスという新要素の2点。これにより峠は、より実際のものに近くなった。



早朝の霧がかった感じがでている



出口の光がイイ感じ!

トンネル出口の光の感じも見事に表現されている

### 表示も新しく

細かいところだが、メーターなどの表示も一新されている。スピードメーターはさらに見やすくなり、シフトも実際のものと同じような感じに表示されるようになった。

### 対戦 前作と同様の2種類の画面分割

対戦については前作からの変更点は今のところ見られない。今回も縦分割、横分割の2種類の画面分割から選ぶようになっているようだ。



縦分割

前作と同様に2台が接近すると1画面での対戦になるのだろうか?



横分割

今回も横分割のほうが走りやすそうだ

### 視点 4種類になり選択に幅が

前作では2種類しかなかった視点が、今回新たに2つの視点を加えて4種類に増えたぞ。気分に合わせてさまざまな視点で楽しもう。



リアビュー

これは前作にもあった視点。レースゲームではいちばんオーソドックスな視点だ



バードビュー

リアビューよりも少し高い所から見た視点。新しい視点の一つで、より見通しが良くなっている感じだ



ドライバーズビュー（インパネなし）

これも前作からあった視点。実車に近い感じでスピード感を味わいたいならこの視点



ドライバーズビュー（インパネあり）

これも新しい視点。ドライバーズビューにインパネがついてより実車に近い雰囲気になっている

### プレファランス 全部で36通りものシチュエーション

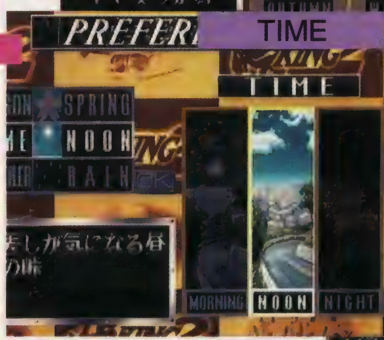
前作ではこれといってコースに変化は起きなかった。しかし今回は季節を春夏秋冬、時間帯を朝、昼、夜、さらに天候を晴れ、雨、霧の中から選択でき、合計で36通りものシチュエーションが選択可能になったのだ。





SEASON

季節を変えていろいろと変化する峠の景色を楽しもう





TIME

本当の走り屋は、交通量の少ない夜か明け方に走るものだぞ





WEATHER

晴れのときばかり走らないで、たまには雨や霧の中も走ってみよう

## 同じコースでも景観は千変万化



視界が悪いので、どれだけ走り込んでコースを覚えているかがカギだ



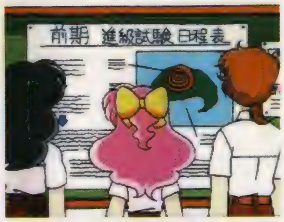
霧が出ているときは危険なので、スピードはひかえめに?

# 舞台（ステージ）は恐竜の島！キュートなミュージカル調コメディ開演（だいな♡あいらん）

課題は「恐竜の卵探し」



⬆恐竜使いの卵達は自分に合った恐竜の卵を持ち帰ることができるだろうか



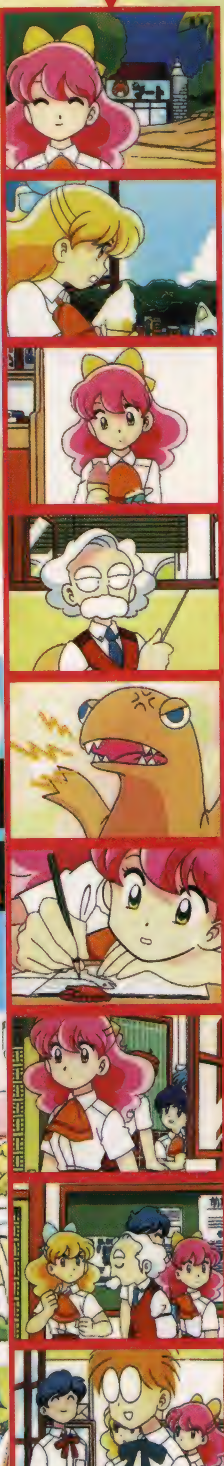

⬆歌のテスト、楽器のテスト、そして学年ごとの課題である「恐竜の卵探し」の3つの科目がある

## 進級試験の数日間を巡る音楽的笑劇

とある南の島にある恐竜使い養成学校。そこで学ぶえみり、あんじぇ、理論の3人を中心に、学園生活の節目である進級試験の数日間を描いたのがこの物語だ。

試験の中心となるのは「恐竜の卵探し」。これによって最初に育てる恐竜が決まるため、恐竜使いを目指す者にとっては重要な意味を持っている。もちろん物語もこのテーマを中心に展開していく。

SHOW TIME

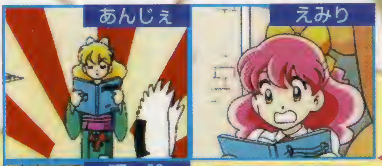


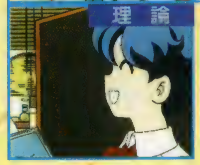
## えみりは何を見た？



⬆物語の冒頭、えみりが聴いた歌声とは？

## 魅せる3人のシンガー




♥伊東　えみり
（声：大谷　育江）
♥伊東　あんじぇ
（声：松下　美由紀）
♥水島　理論
（声：石田　彰）

## ファンタジーの世界を支えるテーマは音楽

日常生活のレベルで恐竜と人間が共存する非日常的な世界。この世界観を支えているのが音楽だ。恐竜使いとは音楽によって恐竜を操る職業。音楽による異種族間コミュニケーションが物語のテーマとも言える。この物語の面での音楽の重要性に対応して、演出面でも随所に音楽が登場する。

特集 セガサターンの逆襲 SEGASATURN STRIKES BACK!

# マスターROMで判ったストーリーのキモとシステム




長時間のマスタープレイによるストーリーとシステム紹介＋動画設定資料の三拍子でお送りする『だいな♡あいらん』続報！

| | |
|---|---|
| ETC | だいな♡あいらん |
| | ゲーム アーツ |
| SS | 2月14日発売予定<br>6800円<br>バックアップメモリー対応（6ブロック） |



# だいな♡あいらん ストーリー分岐システムの詳細

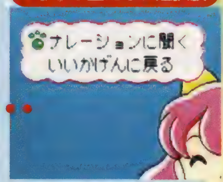
## 選択肢により変化していく物語の細部

物語中には2種類の選択肢がある。1つはストーリーを分岐させるフラグに関わり、えみりの立場で選択するという形のもの。特に後半の恐竜の卵探しの場面では頻繁に選択肢が現れ、フラグの積み重ねによって、何の卵を持ち帰ることができるかが細かく変わる。

もう1つは序盤の人物紹介をするしないの類で分岐には無関係。

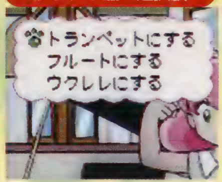

⬇えみりの水着姿を拝むことができる。南国っすよ

フラグが立たない選択肢



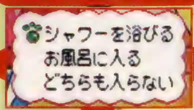
⬆分岐に関わらない選択肢も絵を見られる見られないには関わる。「ナレーションに聞く」を選ぶと…

フラグが立つ選択肢

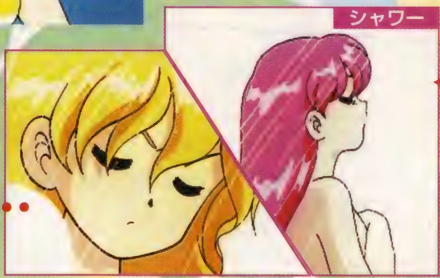


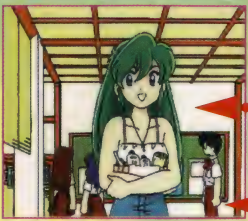
⬆中盤に登場する選択肢。恐竜の卵探しよりだいぶ前に現れるが、後々関わってくるかもしれないぞ？

ストーリー分岐の例

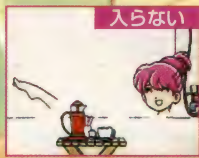



シャワー




⬇間に1エピソードをはさんでから風呂上がりのぱりんに会う

入らない


⬅結局部屋の風呂に入ってしまうえみりだった

風呂

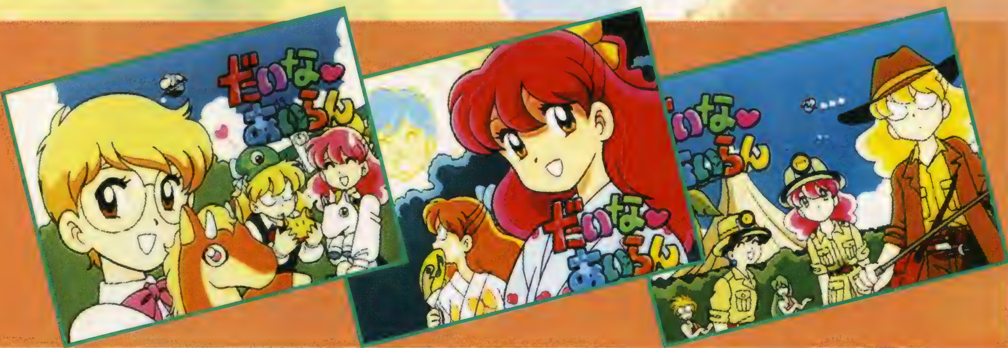



⬇風呂でぱりんに会うことに

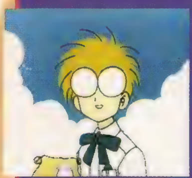
## アイキャッチやエンドロールが変化

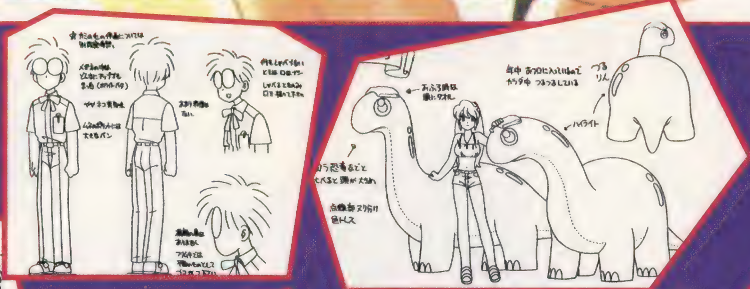
選択肢によってストーリーが分岐するだけでなく、アイキャッチやエンドロールの絵も変化する。これにより、まだ見ぬ絵を選択肢の組み合わせの中から探し出すという宝探し的な要素が加わった。

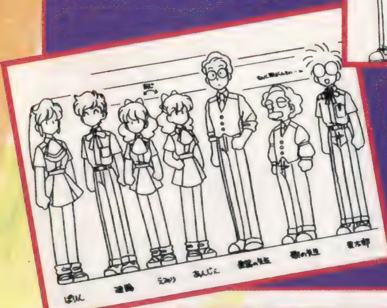
たとえば最初のアイキャッチに至るまでは人物紹介以外の選択肢は4つある。その組み合わせによって左の3つのアイキャッチのどれが表示されるかが決まるのだ。

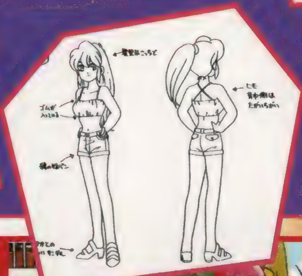


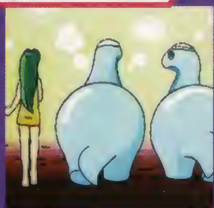

## 設定資料を公開だ！

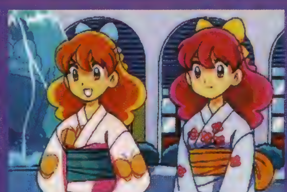

**麦太郎**
普段はいるかいないかわからない謎の人。妙なことを言ったり、変なところに現れるらしい。

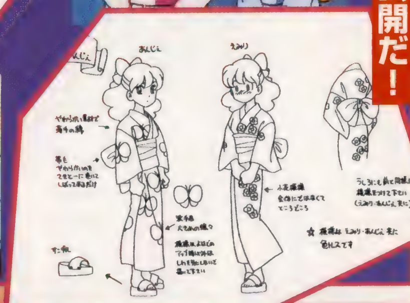


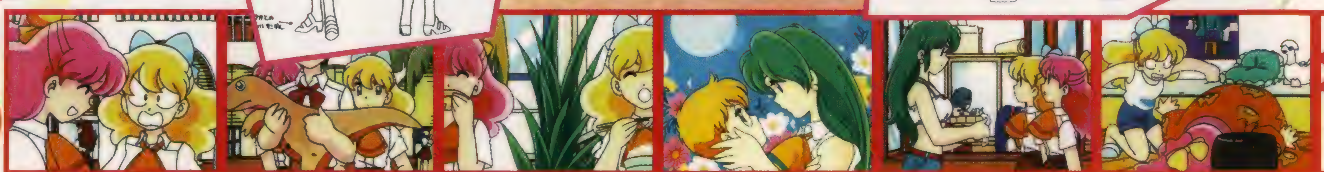





**堤 ぱりん**
えみり達の先輩。風呂が大好きで1日に5回入るという。2頭飼っている恐竜も飼い主に似てやはり風呂好き。







つづく

# ついに登場、美少年育成SLG!

## BOYSアイドル育成シミュレーション

# Hop Step あいどる

**全国の女性ゲーマー待望（?）の美少年ゲーム！　今回はシステムと3人の少年を紹介だ。**



| SLG | Hop Step あいどる☆ |
|---|---|
| | メディアエンターテイメント |
| SS | 今秋発売予定 6800円 |
| | バックアップメモリー対応（ブロック数未定） |




時には美少年の甘いささやきが…

### 2年の間にアイドルを育て上げろ

プレイヤーは芸能プロダクションのプロデューサー。街で美少年たちを発掘し、2年間で一流のアイドルに育て上げるのが目的だ。ゲーム中には大賞受賞やスキャンダル、メンバー内のトラブルなど、豊富なイベントが待ち受ける。

プロデューサーには性別の設定が可能。女性主人公にすれば、美少年たちとの甘い恋愛イベントが発生することも。男性主人公の場合も熱意があれば…!?

### アイドル候補3人のプロフィールを紹介

登場する美少年は、個性豊かな9人。ゲームを一度クリアすると、2周目以降は意外な人物のスカウトが可能になる。

今回はそのうち3人のプロフィールを紹介する。

#### 岩崎 譲二

| | |
|---|---|
| 年齢 | 18 |
| 身長 | 180 |
| 星座 | てんびん座 |
| 血液型 | AB型 |

イタリア人の血が入った外人顔の美少年。感情表現がうまく、何をやらせてもスマートにこなす。気に入った女性には積極的。



#### 早乙女 裕太

| | |
|---|---|
| 年齢 | 13 |
| 身長 | 158 |
| 星座 | おとめ座 |
| 血液型 | A |

両親ともに芸能界の大物というサラブレッド。親の七光りと言われるのを異常なほど嫌う。基本的に素直だが、わがままな一面も。



#### 小坂 亮

| | |
|---|---|
| 年齢 | 17 |
| 身長 | 178 |
| 星座 | やぎ座 |
| 血液型 | AB |

高校中退後、実家を出てキャリアウーマンの姉と同居している。普段はボーッとしているが、ライブでは別人のように活躍する。





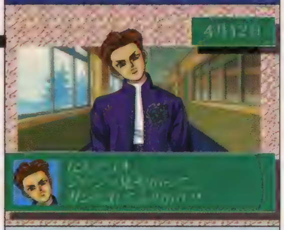
誰に仕事を与える?

# Hop Step あいどる☆ 突撃インタビューで美少年の魅力に迫る!

## イベント続発 プロデューサーは波瀾万丈!!

スカウトからプロデュース、人間関係の調整など、プレイヤーの仕事は実に多彩。しかし、それらをこなしてこそ少年たちとの信頼関係が築かれていくのだ。目指せ名プロデューサー!

### スカウト




まずは都内各所で美少年を見つけ出す。

### レッスン




各能力を上昇させる。少年たちの才能を磨き上げろ。

### 芸能活動




選んだ仕事の内容でアイドルのイメージも固まっていく。

この繰り返し

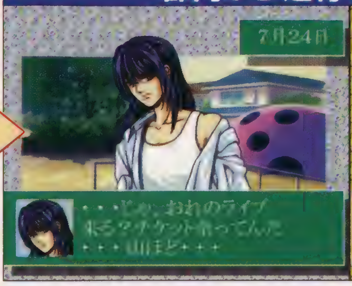
## 街に集まる美少年をゲットせよ!

スカウト期間は2ヵ月間。この期間中に都内各地を探し、素材を見出していく。エリアによって集まる少年たちの傾向も違うのだ。なお、この期間は2年の期限には含まれない。




マップは東京都心部。コギャルやOLなど街の情報通から情報を集める

### 都内から逸材を見つけ出せ!







素材を見つけたら、交渉してスカウト。ちなみに一度に育てられるアイドルは1~5人だ。

## スキャンダル発生!? 数々のイベントが待ち受ける

スケジュールの詰め込みすぎやメンバー間の不和などを放置しておくと、アイドルたちにストレスが溜り、スキャンダルのきっかけとなってしまう。

女性アイドルとの恋愛スキャンダルが発生した場合、相手によってはイメージアップの効果があるときもあるが、基本的にはスキャンダルはイメージダウン。「深夜の大乱闘」や「熱愛発覚」の見出しが新聞を賑わせないように…。

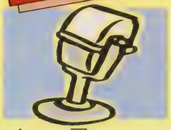



恋愛スキャンダルが発生すると、フツーは人気が下がってしまう…が




時にはメンバー同士のケンカも…

## 緊急取材! 開発元に突撃インタビュー



今回は開発元のメディアエンターテイメントに突撃取材を敢行。様々な情報を入手したのだ!

――『ホップステップあいどる☆』のコンセプトというか、そもそものきっかけは何ですか?

**メディアエンターテイメント(以下ME)** きっかけは女性が遊べるゲームですね。このコンセプトを提示していたとき、当時流行っていたのがジャニーズで、これだ!と思って混ぜて始めたんです。

――なぜジャニーズなんですか?

**ME** アイドルってのはあのクラスになると、一部の人のものだけじゃなく、もっと国民的なものになるんじゃないかと。だから、性別に関係なく受け入れられるものじゃないかなと。たとえばSMAPにしても、男性にとってもファッションリーダー的な意味があるし。

――最終目的はトップアイドルを育てることですか?

**ME** そうです。遊び方がいっぱいあるってことが、このゲームの楽しんでもらえる部分じゃないかと思っています。プレイする人によって、最終目的はそのアイドルを恋人にすることでもいいし、グループをアイドルにすることでもいい、というわけです。

――女性がターゲット、とのことなんですが、男性ゲーマーは全然念頭になかったんですか?

**ME** おいてますよ。システム的には男性ゲーマーが遊んでも普通に楽しめるゲームになっています。

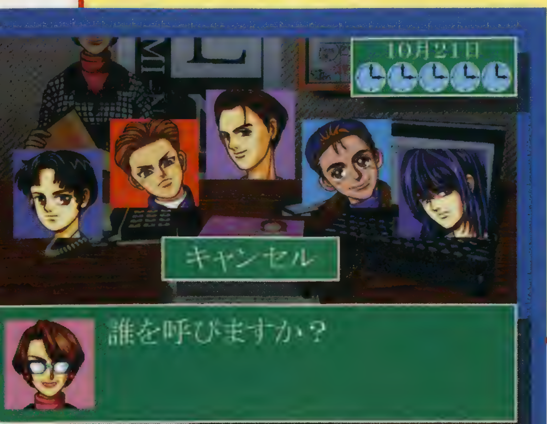
――最終的に仕事も恋愛も成就しなかったらどうなるんですか?

**ME** 1人あたり数種類のエンディングがありますから、最後のドツボエンディングが見られます。でも、わざとひどいことをしないとそれは見られないですね。ゲームはそんなに難しくないんです。女性向きだからではなく、コミュニケーションを重視したいからです。ある程度までは軽く到達でき、後の微調整で楽しんでください、って感じです。

――このテのゲームといえばお色気シーンが付きものですが、女性ファン向けのサービスは…?

**ME** あり得るとだけ言っておきます(笑)。でもどれがサービスカットか、って人によって違うし、即物的にヌードが出るってわけじゃないです。美少女ゲームのサービスと意味は違いますが、楽しんでくださいって画面はあります。

――ありがとうございました。



リアルタイム戦闘がウリのSLGの詳細をキャッチ!!

# 続報



# QUOVADIS 惑星強襲オヴァン・レイ
## クォヴァディス2

**前**作は艦隊戦がメインの戦術SLGだったが、2作目ではロボット型兵器アサルトアーマーでの戦闘を行うSLGに変更。細かく設定されたアーマーのスペックやストーリー設定など、メカマニアにとっては注目のゲームなのだ。

特集 セガサターンの逆襲 SEGASATURN STRIKES BACK!

| | |
|---|---|
| シミュレーション | クォヴァディス2 惑星強襲オヴァン・レイ |
| | グラムス |
| SS | 3月発売予定 6800円 |
| | バックアップメモリー対応(ブロック数未定) CD2枚組 |

SYSTEM

## 広い戦場全体に気を配りつつ戦うリアルタイム戦闘

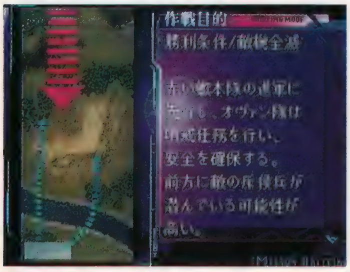
美しいムービーが特徴の本作だが、もう一つのウリとなるのがリアルタイムの戦闘だ。戦闘中は自動で動く各ユニットに、的確な指示を出して戦っていくのだ。

リアルタイムの戦闘では主人公以外のユニットの動きにも注目していないと、ユニットを見殺しにしてしまうことになる。このゲームでは失ったユニットは再生しないので、ユニットを失わないように戦うのが難しくもあり、面白くもあるのだ。

### 画面表示の更新情報を見つつ戦う

戦闘では勝利条件が提示され、それを満たさないと勝てない。勝利条件は、敵殲滅や索敵など様々なものが用意されている。

また、作戦中は機体損傷など画面に表示される情報を常に見ながら的確な指示を出す必要がある。そうしないと、戦況を悪化させ、味方を失うことにもなるのだ。




↑各戦闘開始時にはこんな勝利条件が提示されて、これを満たすように戦っていく




**HP/MPバー**
画面中央のユニットの機体損傷度(HP)とモラル(MP)を表示している。

**機体情報**
画面の中央にあるユニットの行動、兵装、各装備の残弾と攻撃力を表示している。

**メインメニュー**
各ユニットに指示を出すときはこのメニューを開く。メインとなるのは移動命令。

### いくつかのタイプの機動兵器を使用する

ユニットとなるアサルトアーマーには複数のタイプがあり、それぞれの用途にあった使い方をしていくことも大切になる。ここでは各ユニットの特徴を紹介しよう。

**火力支援用アサルトアーマー(Hタイプ)**

**A3H-3<HOBO>**





全高×全幅×全長(m):9.12×10.28×13.29
乾燥重量:28.7t/全備重量:79.2t
緊急最大出力15000kg以上
標準兵装:
250mm 23口径レールガンLB18/HLM23T/Hミサイルランチャー

Hタイプというのは長射程砲撃タイプで、拠点防御用/重装甲・大火力のアサルトアーマー。移動速度は遅いので、部隊の後方から各ユニットを援護したりするのに向いている。積載能力が高く、いろいろな特殊兵器を搭載できるのも特長の1つ。




↑この写真はまだ開発中で、数値などは正確ではないが、こんな感じで能力が表示される

# クォヴァディス2 惑星強襲オヴァン・レイ
## 機動兵器の種類と用途

UNIT

## 戦うユニットはAA(アサルトアーマー)という人型機動兵器

### 先に進みながら索敵




↑少し進んだところで、敵を発見。敵は見えないところから攻撃してくるので厄介だ




↑画面の左に部隊を進める。このときは敵がいるのか不明

舞台となるマップで操るユニットはAA(アサルトアーマー)と呼ばれる人型兵器。各マップでは、このAAを配置→移動させてゲームを進めていく。最初は敵のユニットが表示されていないので、こちらのAAを移動させて、索敵しながら進まなければならないのだ。ユニットを進ませていると、いきなり攻撃を受けることがあり、敵の数や機種などがそこで分かってくるというワケだ。

### 何機ものAAに指示を出して操作

このゲームでは、主人公の乗るAAが倒されるとゲームオーバーになる。そのため、主人公の配置には常に注意せねばならない。また配下のAAにも均一に指示を出していかないと、味方編成がバラバラになり、戦闘に負けてしまう。



↑戦闘開始時には各ユニットの初期配置を決められる。敵の配置を考えて決めること

### 格闘戦用アサルトアーマー(Fタイプ)



**搭乗者 オヴァン・レイ**



優れたパイロットで、八惑星連合軍に所属する。

#### A9F-4<FELON>

全高×全幅×全長(m):7.54×4.49×3.42
乾燥重量:4.8t/全備重量10.4t
主動力:エアクールールド・バイオリアクター
関節駆動系:ケミカルリキッド・アクチュエーター
高機動動力:ゲトバーナー・スラスター
緊急最大出力:9600kg以上
主燃料:ゲトローム
装甲:チョバム・ペイント
標準兵装:45mm75口径アサルトライフルLB20M/G-AR
内蔵パイルガンLF1V/F

Fタイプは格闘戦対応タイプ。軽量で緊急時推力が高く瞬発力がある。しかし装甲は薄く、操縦には熟練を要する。

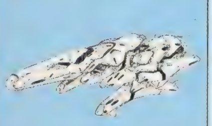



↑通常攻撃は自動で行われるので、移動が指示のメインになる

### 惑星揚陸艇アンタレス

コールサイン:スコルピオα





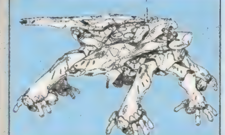
全長:151.4m/全幅:76.8m/
全高:45.8m 総排水量:19700t/
推進機関:
恒星間運行用ワープドライブ
定員:61名/
搭載AA定数:24機(予備含む)
武装:SAA-3/S HYDRA対アサルトミサイルランチャー×16
SSS-2/S VIRGO空中発射対艦ミサイルランチャー×12
45mmPharanx CIWS×3

これはアサルトアーマーではなく、八惑星連合軍の「赤い蠍」専用の惑星揚陸艇。1回の補給で2回のワープが可能。しかし最低の防御兵装しか積んでいないので戦闘には不向き。ゲーム中ではユニットのHP回復、弾薬補給などができる拠点となる。

### 偵察・狙撃用多脚アサルトアーマー(Sタイプ)

A5S-2<SNIPER>





全高×全幅×全長(m):
6.12×14.58×13.35(潜伏状態)
乾燥重量:14.5t/全備重量:55.2t
緊急最大出力:14000kg以上
標準兵装:
LE400/Sビームキャノン
LM8/S小型ミサイルランチャー

Sタイプは偵察・狙撃専用タイプ。軽量で高速の機体は、高出力センサーと長射程兵器を積めば狙撃機に、装甲を軽くすれば偵察機になる。また、装甲を追加すれば重戦車的な使い方もできる。しかしその反面、操縦者はかなりのセンスと技量が必要となる。

### 汎用中型アサルトアーマー(Mタイプ)

A12M-5<MORTAL>





全高×全幅×全長(m):
8.32×6.4×6.7
乾燥重量:7.6t/全備重量:32.6t
緊急最大出力8500kg以上
標準兵装:200mm21口径レールガン
45mm37口径サブマシンガンLB22/G

Mタイプは中距離支援タイプ。格闘能力と火力支援を両立させている。主動力の出力は比較的高く、装甲も厚いので、どのレベルの兵士にとっても使いやすい。生産量も多く、この機体が八惑星軍の主力兵器となっている。

STORY

# 10年の時がオヴァンの立場を大きく変えた

1作目の舞台からは遥かに離れた銀河辺境セテウア星系が舞台。この星系には9つの惑星があり、その中でももっとも経済的に発展しているG.O.Aとほかの8つの惑星の連合軍が対立していたところから物語は始まる…。

## G.O.A軍と対立する「赤い蠍」に所属

10年前、主人公オヴァンはG.O.A軍のエリート士官だった。しかし、大統領を襲ったテロ事件（1面）で陰謀に巻き込まれ、テロの首謀者として指名手配。国外逃亡を余儀なくされる。

時は流れて10年後、彼はG.O.Aと対立する八惑星連合軍所属・惑星強襲旅団「赤い蠍」のメンバーとして登場する。策謀渦巻くストーリー展開の中、オヴァンは婚約者で、ヒロインのヒルダが属するG.O.Aと戦うという皮肉な運命を迎えるのである。

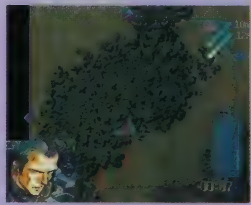



⬇最初のうちは、各メンバーとうまくコミュニケーションがとれないままゲームが進行

⬆主人公はゲーム序盤では、まだ「赤い蠍」のメンバーとして完全には受け入れられていない

## 八惑星連合軍 惑星強襲旅団「赤い蠍」

この部隊に所属している連中は、各自それぞれに特徴を持ったものばかり。一癖ある傭兵の集まりといった感じの部隊だ。



⬆各メンバーとの通信は、画面隅の顔と声で行われる



### ニッタ・ヌギヴァ

10年前の大統領暗殺テロ事件は、傭兵部隊「赤い蠍」の売名行為のためにこの男が起こしたもの。今では「赤い蠍」の隊長を務めているが、金と名誉のために行動する冷血な人間だ。



### シド・ガッセン

戦争孤児として幼年期を過ごしたためか、少し躁鬱気味なところがあり、ちょっとしたことでもすぐにカッとなり、一度切れると歯止めがきかなくなり、隊長にも食ってかかる。



### ネリー・カテナ

8年前に難民キャンプにいたところを「赤い蠍」に拾われる。ストーリーが進むと、彼女はオヴァンにその才能を見出され、スナイパー機乗りとして成長する。



### ドナー・アナガリス

10年前のテロ事件で、大統領警備隊との戦闘で恋人を失ってしまう。恋人のかたきをとるために傭兵として「赤い蠍」に参加する。男勝りでクール、一匹狼的な性格の女性。



### ザイコフ・バイスコス

無口で冷静な傭兵。自分の過去については戦友にも一言もしゃべらない。自分以外のものは信じないという性格だが、そういう性格が彼を今まで生き残らせている。

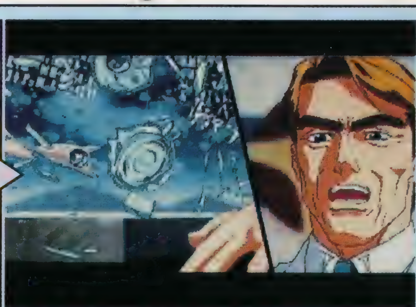
## 10年前のテロ事件がこの物語の発端

ゲームの始まりは大統領テロ事件。このときは主人公は、G.O.Aの大統領警護隊に所属している。この事件の模様が、最初の戦闘として戦う1面になる。

大統領暗殺は未遂に終わり、大統領の命は守られた。しかし、この事件の首謀者はオヴァンだとして、彼は指名手配されてしまう。

⬇ライフルを構えるのは「赤い蠍」の隊長、ニッタ





⬆ライフルの弾はそれて、大統領は助かる

### 大統領



長引く戦争にも関わらず、長期政権を築いている。

## 10年前のメンバー

大統領警護を一緒に行ったメンバーは、主人公にとっては大切な仲間だった。その中には、オヴァンのライバルであったディオンや婚約者ヒルダがいた…。

しかし、今では彼らと敵対する立場の主人公オヴァン。ゲームが進むと、彼は必ずかつての仲間と戦わなければならないのだ。

### オヴァン・レイ



⬆まだ若々しい主人公。今でもヒルダに思いを寄せている

### ヒルダ・ベーレンス

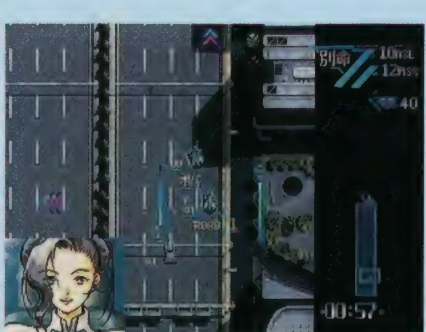


⬆主人公の婚約者。オヴァン逃亡後、彼との愛の狭間で苦悩

### ディオン・ホワイト



⬆オヴァンのライバル。ヒルダのことを気にかけている




⬅大統領護衛の任務がゲームの始まり。黒い車が大統領車だが、実はオトリ

# NEWS

## 最新アトラクションでレース体験

**フェスタ・カストロールin新宿ジョイポリス　2月2日　セガ・エンタープライゼス**

昨年10月4日のオープン以来、いまだ客足の絶えない新宿・高島屋タイムズスクエア内、新宿ジョイポリス。ここで、セガが誇る最新レースゲーム3機種を使用したイベントが開催されるぞ。

■参加方法

2月2日にジョイポリスの10Fにあるタッチ&トライコーナーに来場するだけでOK。午前11時30分に1回目が、午後2時15分から2回目の「タッチ&トライ」が行われ、来場した全員が無料で参加できることになっている。使用されるゲーム機種は『セガツーリングカーチャンピオンシップ』『マンクスTT』『セガラリー・チャンピオンシップ』で、これらを無料で体験プレイすることができるんだ。

さらに、レースゲーム『セガツーリングカーチャンピオンシップ』では、タイムトライアルが行われ、上位8名による決勝戦で賞品が進呈されることになっている。そのほか、カストロールレディとのペアマッチホッケー、ジャンケン大会などが行われる予定。ジャンケン大会の勝者は『セガラリー・スペシャルステージ』の助手席に乗るカストロール・レディとのデート気分を満喫できる。うれしい各種イベントがたっぷり用意されているんだ。

■プレゼントのチャンスも

「タッチ&トライ」の参加者には、抽選でカストロール・グッズがプレゼントされる。また、午後5時からは入場者全員を対象に大抽選会が行われる。入場料のみでジョイポリスを楽しめるチャンスだ。入場料は小・中学生100円、大人300円。



⇧『セガラリー・スペシャルステージ』



⇧デートスポットとして人気があるジョイポリス

## 手に入れるラストチャンス

**『クリスマスナイツ―冬季限定版―』郵便申込受付　2月1日～10日　セガ・エンタープライゼス**

昨年11月から1月31日まで行われていた、セガサターン用ソフト『クリスマスナイツ―冬季限定版―』プレゼント企画。すでに10万人以上からの申込みがあったということだが、電話受け付けのみだったため、電話がつながらずに締切りまでに申し込めないという声もあった。企画元のセガはこれを受け、「欲しい人全員に申し込んで頂きたい」という主旨に基づき、電話受付で申し込めなかった人のために、2月1日から10日まで郵便による特別受付を実施することになった（当日消印有効）。

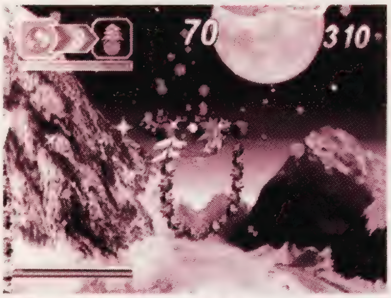
●申込方法

官製ハガキに、①氏名（漢字）、②電話番号、③郵便番号、④住所（漢字）、⑤性別、⑥年齢、⑦半年以内のセガサターン用ソフトの購入枚数を明記し、〒171　東京都豊島区南池袋2-16-8　藤久ビル東3号館2F　ワン・トゥ・ワン・ダイレクト　クリスマスナイツ受付センター宛に郵送すること。商品は2月10日以降に発送される。到着時に送料手数料1500円が必要になるから準備してね。お問い合わせはTEL0120-012235まで。





⇧非売品『クリスマスナイツ』のゲーム画面





⇧『ナイツ』ファンは見逃すな!

## 鳴沢唯ちゃんもやって来た!!

**同級生―恋愛専科―イベントスペシャル　1月19日　ヤクルトホール（新橋）　ケイエスエス**

1月19日に東京・新橋のヤクルトホールでOVA『同級生2　第5章ホワイト・クリスマス…』（3月28日発売、6602円）のビデオ&LDの完成を記念したフィルム上映イベントが行われた。ショッカーO野さん、こおろぎさとみさんが司会を務め、「鳴沢　唯」役の橘ひかりさんをゲストに迎えての豪華イベントに、会場は熱気にあふれた。

また、司会の2人がDJをしているラジオ番組、「同級生―恋愛専科―」（文化放送、日曜深夜1時～1時30分放送中）の公開録音も行われた。

■続々登場の同級生ワールド!!

番組の人気コーナーであるラジオドラマ「同級生―恋愛専科―」がドラマCD『同級生～恋愛専科～Lesson.1』（3884円）としてすでに発売されており、『～Lesson.2』は2月14日に発売される。さらに、「～Lesson.3～6」も現在制作中だ。

また、LD BOX『同級生 Forever Collection』も2万9800円（込）で3月14日に発売されるし、同級生ファンは当分、無駄使いに気を付けるべし。



⇧これが最新作～第5章～の画面だ



⇧出演者の楽しいトークで会場は笑いのウズに

# 腕を磨いてアメリカへ行こう

**最速ファイナリストキャンペーン　開催中～3月31日　ギャガ・コミュニケーションズ**

ギャガ・コミュニケーションズから発売中のプレイステーション用ソフト『FINALIST』（5800円）を持っている君に、「最速」キャンペーンのお知らせだ。これは最速クリアタイムを叩き出した上位2名を、今年アメリカのアトランタで開かれるE3（6月19～21日開催）にペアで招待するというもの。

締め切りまで時間はたっぷりあるから、練習して腕を上げよう。

●応募方法

官製ハガキに、全行程のクリア時間を記入し、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記して、〒106　東京都港区六本木3-16-35　イースト六本木ビル　ギャガ・インタラクティブ　キャンペーン係まで。詳しくはTEL03-3589-7460へ。

※3月31日消印有効。当選者には直接連絡がいきます。なお最終選考は、成績上位の人に、クリア時間の画面を撮影したVTR（または写真）を送ってもらった上で行います。



滑らかな動きと美麗なグラフィックが最高

# 25周年記念イベント情報が満載

**ウォルト・ディズニー・ワールド・リゾート日本語版ホームページ　開設中　ウォルト・ディズニー・アトラクションズ**

ウォルト・ディズニー・アトラクションズ（日本支社）がウォルト・ディズニー・ワールド・リゾート（アメリカ・フロリダ州）の日本語版のホームページを開設。昨年10月1日に25周年を迎え、記念イベント中の同リゾートの情報が満載だ。

■ホームページの内容は？

「25周年記念ホームページ」「テーマパーク&マップ」「レクリエーション&ナイトライフ」「リゾート・ホテル」「ハイライト」の5エリアに分かれている。テーマパークなどのインフォメーションのほか、リゾートホテルの見取り図といった詳しい情報も掲載され、現地への旅行計画にも役立つ内容となっている。

また、英語表示となってしまうが、年齢を入力することによって、その年齢向きのアトラクションやショーの紹介、予算に応じたレストランの情報などを検索できる。

日本のゲストが特に興味を持っている内容を中心に、常に最新情報が提供されるそうだ。興味のある人はぜひ、左記へアクセスしよう！

http://www.disney.co.jp/DisneyWorld




ミッキーに会える!

# 植松ワールド最新作、始動!!

**ファイナルファンタジーVIIオリジナル・サウンド・トラック**

**2月10日　デジキューブ　通常盤3800円(込)　完全限定BOX5800円(込)**

シリーズ初のプレイステーション版として発売中の、シリーズ最新作『ファイナルファンタジーVII』。コンビニエンスストアでの予約本数が100万本を越えていることでも話題となったソフトだが、早くもオリジナル・サウンドトラックを収録したアルバムがリリースされる。

■植松伸夫の世界を楽しむ

『ファイナルファンタジー』の音楽を1作目からずっと担当してきた植松伸夫氏が、今回の『～VII』も担当。「FFサウンド」の真髄にして、植松氏の得意分野と言うべき民族音楽はもちろん、有名な「チョコボのテーマ」のベンチャーズ・ヴァージョンや、プログレ風の「バトル」の曲などを収録している。シリーズをずっと担当してきた彼だからこそ奏でられる「FFサウンド」がギッシリつまっているのだ。

■CD4枚組の豪華さ

100曲以上もあるオリジナル・サントラを4枚のCDに収録。さらに、完全限定BOXでは、すべてのCDにイラストが印刷されたピクチャー・レーベル仕様になり、LPサイズのブックレットも封入されている。

## 今週のPick UP!




## SEASON

ハウンド・ドッグ

2月1日
コロムビアレコード
1000円（込）




セガサターン用のソフト『Fight ing Illusion K-1 GRAND PRIX・翔』のオープニングテーマである「SEASON」と、「傷心―HEART BREAK―」の2曲を収録したシングル。ハウンドドッグとしては珍しく、シンセサイザーなどを駆使した打ち込み系のハード・ラブソングだ。

## 金月真美　MOONLIGHT LIPS　ラジオデイズに恋をしてI

コナミレーベル



2月5日
キングレコード
2800円（込）

『ときメモ』でおなじみの金月真美さんと丹下桜さん主演のNACK5と、ラジオ大阪のラジオ番組「金月真美MOONLIGHT LIPS」のCD化第1弾。ドラマなどを17トラック収録。

## アンジェリーク～惑わせないで聖少女（イノセントガール）～

光栄



発売中
ポリグラム
3000円（込）

女の子たちを中心に人気の高い『アンジェリーク』のドラマCD。前作「～あなたの瞳に夢天使」の続編にあたり、第一部の完結となる作品。はたして、アンジェリークの運命は!?

# Weekly Information

## PRESENT

## 腕時計とソフトを君に

セタ／チーム・バグハウス　ゲームソフト　ヴァージンインタラクティブエンターテインメント　腕時計

今週は、ゲームソフトと腕時計を計9名の読者にプレゼント。ソフトか、時計か、君はどっちを選ぶ?

■栄光のセントアンドリュース

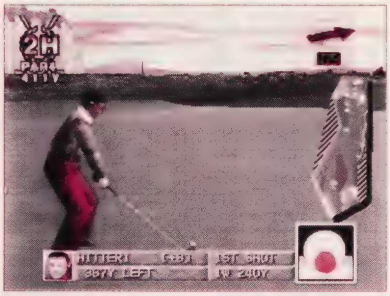
セタから発売のNINTENDO64のゴルフゲーム『栄光のセントアンドリュース』。アナログコントローラを上手く利用したゴルフゲームとしてユーザーに絶賛されている。このソフトを3名様に。

■公開されなかった手記

オカルト記者の新室一哉が、娘の捜索を依頼されて古びた館にたどり着き…という、チームバグハウスのPS用ホラー・アドベンチャー。暗がりの中を、明かりを灯して進んでいく演出が不気味さを引き立てるこのソフトは3名の読者に。

■タイムコマンドー

タイムトラベルを繰り返しながら突き進むヴァージンインタラクティブエンターテインメントの『タイムコマンドー』。時代ごとに敵も武器も変わる一風変わったゲームだが、このゲームの腕時計もちょっと変わっている。針が逆方向へ回転する「逆回転時計」なのだ。こちらも3名様に。



⇧本格派『栄光のセントアンドリュース』



⇧謎多き館が待つ『公開されなかった手記』

●プレゼント応募先

官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、希望賞品名を明記して、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 徳間書店インターメディアFMW・Weekly Information「プレゼント係」まで。

※2月7日消印有効。当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。



⇨『タイムコマンドー』の逆回転時計

## BOOK

## 火の勇者、アメリカに集う!!

天外魔境 第四の黙示録 公式設定資料集　発売中　アスキー　980円（込）

PCエンジンからスタートし、さまざまな機種で活躍し続ける『天外魔境』シリーズが、舞台を「ジパング」から「アメリカ」に移し、『〜第四の黙示録』としてセガサターンからついに登場。その最新作の舞台を隅々まで紹介した設定資料集がでた!

■キャラクタの魅力を探る!

設定資料集としては基本的な、キャラクタの紹介はもちろん、舞台となるアメリカ各地の設定まで、プレイするだけではわからないようなことを細かいところまで収録している。

もちろん、『天外魔境』シリーズではすっかりおなじみの悪役マントーや、芸者ロボもしっかりフォローされている。さらに、100匹以上いるモンスターの「開発コードネーム」まで紹介した、まさに究極の資料集なのだ!

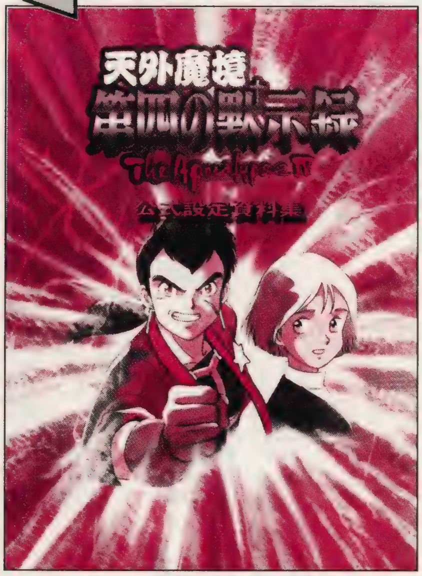
■開発者のコメントもあり!

企画、監修を行った広井王子さんをはじめ、各製作スタッフのコメントも収録。そしてゲーム中に流れる代表的なボーカル曲の歌詞も掲載と、ファンにはたまらない内容だ!




⇧火の勇者たちの物語を始まりからフォロー

### 今週のPick UP!




### 予兆　情報世紀をひらく

大川功




発売中
東洋経済新報社
1500円（込）

セガ・エンタープライゼスの会長にしてCSKの会長でもある大川功氏が、現代の情報社会をいかに築き、いかに生き抜いていくかを、独自の視点で書いた本。この本で、ゲーム産業をビジネスサイドから覗いてみるのもいい。

### BASTARD!!ー虚ろなる神々の器ー

ホーム社

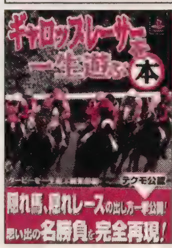


発売中
集英社
1000円（込）

根強い人気を誇るコミックス「BASTARD!!」を原作としたプレイステーションのRPGを徹底的に紹介した攻略本。各章のマップはもちろん、キャラクタの愛称や奥義も解説。そして全部で22種類にもなる合成奥義もすべて掲載してある。

### ギャロップレーサーを一生遊ぶ本

石田耕／ダービーを一生遊ぶ編集部




発売中
宝島社
980円（込）

育成ゲームのイメージが強かった競馬ゲームを、レースゲームにしてしまった『ギャロップレーサー』に登場する、各馬のデータを中心に収録した攻略本。とにかく馬に関するデータが非常に細かく掲載されている、まさに「一生」楽しめる本だ!

# VIDEO

## 迫り来るトルネードの恐怖!!

**ツイスター　2月28日　CIC・ビクタービデオ　1万6480円（込）**

2年前の「阪神・淡路大震災」によって、自然災害の恐ろしさを改めて痛感させられた日本人。ホラーという、「作られた恐怖」よりも、自然災害の方が遥かに恐ろしいものだが、その自然災害の1つ「トルネード（竜巻）」を題材にした映画『ツイスター』が、ついにビデオになって帰ってきた。

■最高のスタッフが集結！

SFXの巨匠、スティーブン・スピルバーグが製作総指揮を務め、『ジュラシック・パーク』の原作者マイケル・クライトンが製作、脚本を担当。そして『スピード』のヤン・デ・ボンが監督を務めたという、豪華スタッフによって作られた映画として注目された作品。そのほかのスタッフも『ジュラシック・パーク』や『スピード』で活躍した人達ばかり。まさに、『ジュラシック・パーク』と『スピード』のスタッフ共演作と言えよう。

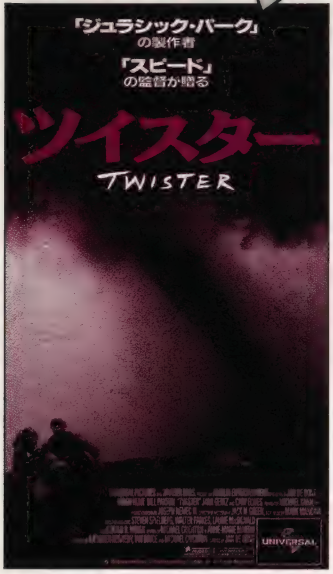
■業界初！　竜巻を映像化!!

この映画のストーリーは、巨大な竜巻に巻き込まれ、あるいは調査のためにやってきた人々の模様を描いている。つまり、竜巻が主役とも言える映画なのだが、この竜巻を映像化してしまうという、業界初となる試みを行っている。

竜巻を映像化するために、最新の技術を駆使したソフトウェアをこの映画のためだけに開発。風速261〜318mph（マイル／時）という大規模な竜巻を、見事に映像化することに成功した。またそれだけでなく、竜巻によって破壊されていく建築物や、吹き飛ばされるトラクターなどが、緻密な計算によって描かれている。まさに、世界最強のCGと言えるだろう。

最強の製作スタッフと最新の映像技術が織りなすトルネード疾風が、いよいよ君達の自宅にまで押し迫って来るぞ！

今週の Pick UP!



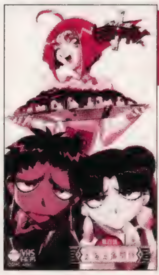

### レプラコーン



2月28日
CIC・ビクタービデオ
1万987円（込）

RPGにも登場する妖精「レプラコーン」たちの命を守るため、主人公マイキーが死の国の魔法に挑むファンタジー・アドベンチャー。マイキーは死の王妃に勝てるのか!?　この物語は、主人公と妖精たちの出逢いを描いた『ミニミニ妖精大冒険』シリーズの第2弾でもあるのだ。

### マスターモスキートン　第四話　上海三角関係



2月21日
日本コロムビア
4944円（込）

前巻で、主人公モスキートンの本妻（?）として登場したカミルが、またまた登場。掃除や洗濯はもちろん、料理の腕も良く、「尽くす女」の魅力まで持ち合わせたカミルに対し、炊事洗濯まるでダメのワガママヒロイン、イナホ。「ライバル」とすら思われない彼女はついにキレてしまう!

### バーチャファイター3　キャラクター別攻略ビデオ VOL. 7 SARAH



2月21日
日本コロムビア
2884円（込）

未だ対戦熱の冷めない3D格闘ゲーム『バーチャファイター3』の、キャラクタ別攻略ビデオ第7弾が登場。すでに6人のキャラクタがビデオ化されたが、今回はフェイントと多彩な蹴技を得意とする「サラ」と同時に、「ジェフリー」と「シュン」がリリースされる。

# CINEMA

## 人生という一瞬の輝きの中を生きる

**ジャック　3月公開予定　ブエナビスタインターナショナル配給**

**監督フランシス・フォード・コッポラ、製作リカード・メストレスほか、脚本ジェームス・デ・モナコほか、出演ロビン・ウィリアムズ、ビル・コスビーほか**

人の4倍の早さで体だけが成長してしまうという病気を、生まれながらにして背負うこととなった主人公ジャック。一見コミカルな設定だが、人生という一瞬の輝きの中を、どう生きていくのかということをテーマにした、心温まるストーリーなのだ。

■子供になったウィリアムズ

体は大人なのに心は少年、という非常に難しい役を演じたのは、『ミセス・ダウト』で女装する父親役を演じ、『フック』では大人になったピーターパンを演じた、個性派男優ロビン・ウィリアムズ。コッポラ監督に「彼は天才だ」と手放しで絶賛された彼の演技が最大の見所だろう。

■流れ星のように、生きてみたい

10歳にして、外見は40歳のジャック。そんな彼の望みは、普通の少年と同じように学校へ通うこと。そこで5年生のクラスへ入学することに。

最初こそ、外見のせいでクラスメイトにとけ込めなかったものの、次第に友達も出来てくる。しかし、そんな時、初恋の先生にフラれてしまい、ショックでまた家に閉じこもってしまう…。



### 1月10日発売号読者アンケート当選者

●プリンセスメーカー ゆめみる妖精（PS）
宮城県／唐沢久夫　東京都／小島祐一郎
静岡県／鈴木智子　広島県／石田頼章
福岡県／田中正史

●3D競走馬育成シミュレーションBREEDING STUD（PS）
青森県／大平和樹　新潟県／武田雅幸
愛知県／冨谷准　岐阜県／犬飼裕之
長崎県／村山友則

●ROOM MATE〜井上涼子〜（SS）
岩手県／佐藤 誠　千葉県／小澤哲也
兵庫県／網代昌子　高知県／梅原由布子
熊本県／甲斐真央

●デイトナUSA CIRCUIT EDITION（SS）
埼玉県／中村文康　東京都／木村 歩
福井県／増田 翼　鳥取県／別所 純
山口県／片野幸博

●バウンダリーゲート（PC-FX）
北海道／加藤尚一　新潟県／井口和也
愛知県／森 大祐　大阪府／榛谷康治
香川県／森本裕之

●カービィのきらきらきっず（GB）
北海道／小山内慎一　新潟県／猪俣貴史
千葉県／田村頼子　東京都／岩佐やよい
神奈川県／佐須祐美子

（敬称略）

## 担当者紹介

マモー：誕生日プレゼントに「たまごっち」が欲しい、といわれて、探し回ったんだけど、どこにも売ってないのな。『テトリス』でごまかすことにしてもうた。

影ロー：知り合いが『バーチャ3』の大会、エンゼルカップの地区予選で優勝したらしい（参加者1名）。次は池袋GIGOで東京大会だそうで。派手に散ってください…。

ポン助：『鉄拳3』、そろそろ動いてるかな？　はやくオヤジボールと再会したいぜ。

## 『FFⅦ』発売日記念でこのページも小特集を組んでみましたが、便乗商法ですかね、ハハハハ

# FMW投稿バトルロイヤル

ファミマガウィークリー

FMW CONTRIBUTION BATTLE ROYAL

### フリーなトーク　2点

マ「このフリートークの場をちょっと借りて、業務連絡をしておきたいのだが」
影「なんすか？」
マ「毎号1作品に優秀ポイントとして、通常の獲得ポイントの倍を差し上げる制度を設けることにする」
影「なんか、おおげさないいっぷりですね。どのコーナーでもいいんすかね？」
マ「その号に掲載されたおたよりの中から1点だ。優秀なおたよりに進呈する」
影「報奨ポイント制度とか出来高制ってわけっすか」
マ「なんか違うような気もするが、だいたいそういうものだ」
影「んでですね、誰がその作品を決めるんすか？　って、オロカな質問すかね」
マ「オレが決める」
影（まあ、実際に原稿を書いてるのはボクらだし、ボクらで決めちゃえばいいかな。あとが怖そうだけど）
マ「以上。では、フリートークに入り給へ」
影「なんか、マモーさんちょっと今日は雰囲気が違うっす」

最近、近所のコンビニにも、G兵衛なるものが登場しました。確かにコンビニでゲームが買えるのは便利だと思うけど、その、やっぱり恥ずかしいじゃないですか。それに比べて馴染みのお店はよい。予約しておけば、アレちょうだいといえば、アレが出てくる。細かいお金はまけてくれるし。何も買わなくてもポスターとかくれるし。やっぱりコミュニケーションもないとね。G兵衛に愛はあるのかい？　（長野県／S指定）
ポ「S指定クンは、グローバルな話題かなと思いきや、おつりまけてくれるとか、ポスターくれるとかの、細かい部分が気になったりしてな。面白いよな」
マ「何じゃ、その感想は」
影「確かに入手経路という点では便利っすね。深夜急にメモリーカードとかが必要になっても平気だし」
マ「まあ、文字どおりのコンビニということだけどな」
ポ「ワシらが子どものころというのは、確かに駄菓子屋やおもちゃ屋のおばちゃんと、あーだこーだと話をする、ということまで含めて買い物というものではあったけどねー」
マ「まあ、時代の流れということかな。昔と今はちがうのだ」
ポ「でも、影ローさんはコンビニでのゲーム予約にも、人と人との触れあいを求めてるみたいすけどね、へっへっへ。サークルKの奥田さん」
影「な、な、なんでそ、そ、そんなことを一！」
ポ「へっへっへー、わざわざ影さんの家の近所のサークルKを探して、影さん好みのギャルをチェックしたっていう寸法さ。へっへっへー」
マ「そんなストーカーまがいのことするなよ」
ポ「ストーカーなんて失礼な、興信所といってください、興信所と」
マ「ほんと、わけわからん」

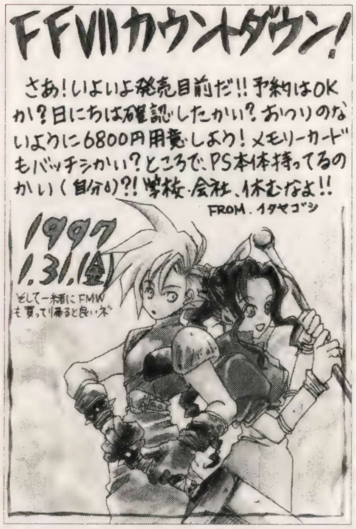
技術の授業中、ヒマだったので、机の隅っこにネコのイラストを小さく描き、「このネコもらってください」とか書いておいた。1週間後、再びその落書きを見ると「ネコもらいます」と返事が書いてあった。なんかちょっとうれしくなった。　（広島県／シコリスター）
影「落書きの文通ですね。心暖まるっす」
ポ「そうですかなー？　どうせならネコがあれこれした絵をつないでいって、たまごっちみたいに成長させていくとか…」
影「あ、あの、たまごっちで、ハゲオヤジになるっていうのは、本当なんですかね？」
マ「知らんわ。オマエらの頭の中、ばらばらで、わからんわ、んとに」

### 今週の喜怒哀楽

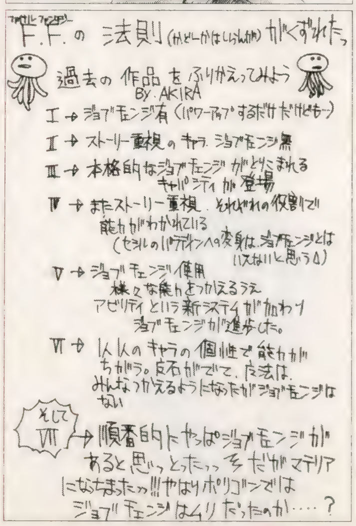
マモー「今日、1月31日は、何の日か知ってるか？」
ポン助「ワリオでもう1回チャレンジしてみようかと…」
マ「聞いているのか、このタワケ」
ポ「すす、すいまへん。今日はなんて強気なんだぁ」
マ「おい、影、知っているか」
影ロー「月末で、家賃を払いにいく日っす。きっちりと払わないとうるさいんですよ、ウチの大家。ズームイン朝が始まる頃、いっつもホウキで門のところを掃いてるんす」
ポ「そんなことじゃないだろうが！オレの気持ちを汲んでくれよ」
ポ「今日は、仏滅ですね」
影「わかった、マモーさんのいいたいこと！　今週号でも特集してますよね！」
マ「そうじゃ！　今日は『FFⅦ』の発売日だろーが」
ポ「はあ」
マ「ハアじゃない！　よって、この投稿バトルロイヤルでも、『FFⅦ』の特集をするぞ」
ポ「おもしろいんですか？」
マ「縁起モンじゃ！　みんなが盛り上がるのは、業界としてイイことじゃろが！　この不景気の中！」
ポ「しょうがないなー、つき合ってやるか」
マ「なんちゅう口のききかたするんじゃ!!校庭5周回ってこーい」
ポ「ほーい、とっとことっとー」
影「今日は早引きしていいすか？」
マ「ゲームしようってか」
影「今日の夜とかは、何十万人とかがみんな、PSに火を入れて」
マ「夜中に近所回ってみて、部屋に明かりが点っているウチは、かなりの確率で『FF』してるのかもな」
影「ボクもその深夜族のひとりになりたいんすけどー」
マ「そうだなぁ…今日は編集部で徹夜してもらおうかなぁ」
影「なにゆえ!?」
マ「明日の朝までに、2ページ分のラフレイアウト、仕上げとくのだ。じゃあ俺は先に帰るから」
影「鬼。悪魔。ひとでなし」

1点

くそー!!　友達に「じゃんけーん！　エロ本何冊!?」やられてパー出しちゃったよー!!　本当は2冊なのにー！（東京都／ノラえもん）影「そいつは一生の不覚っすね。こうなったら男らしく、もう2冊買うのだ。んでベッドの下に隠して母親に見つかって黙って捨てられて、なんか気まずい生活をおくる、というのが一人前の男への第一歩だ！」マ「やけにリアルだな」影「基本でしょう…（遠い目）」




➡（東京都／イタヤゴシ）こちらの方も、プレイステーションはご実家にあって、今は遊べないそうです（影ロー）




➡（神奈川県／AKIRA）ハガキの中にある、火星人っぽいヤツが心に残り、掲載に踏み切りました（ポン助）

### お悩み相談室　1点

ゲーセンで僕の前の人が連続でコンティニュー（いわゆる連コイン）をしてました。何とかしたいのですが「やめろ」という度胸はありません。どうしたら良いのでしょうか？　できればまじめにお願いします。（愛知県／みん）マ「咳払いとかしたりして、後ろに人が待ってるぞ、っていうのをアピールするのがいいんじゃないかと。それでも無視するようならイスけっ飛ばしちゃえ」影「んな過激な。リアルバウトが始まっちゃうっすよ」

## ひと言フリートーク 1点

1月29日はわたくしの誕生日です。いや、それがどーした！　といわれても困るんですけどね。影ローさんに「おめでとう」っていっていただけたらなあ、と思ったりしたもんで…。ダメ？（神奈川県／上海りるりる）影「ぜんぜんいいすよ。2日遅れですが、おめでとうございます。ささやかですが、1ポイント差し上げます。って通常と変わんないじゃーん（1人つっこみ）」ポ「すべての投稿者たちに、おめでとう。なんちて」マ「エヴァの見すぎ」

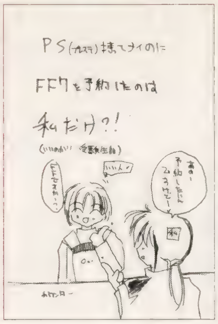
## 今週の蜘蛛の糸 1点

このコーナー、いまだにどういうことを話すコーナーなのかわからんぞい！（埼玉県／名探偵）ポ「ここはですね、一度ボツになったハガキから味のある、っていうか、わけのわからんようなハガキを救済するコーナーなんですね」影「ボツになったハガキも、捨てないでちゃんと取っておいてあるんですねー。すごいっすね」ポ「でもさすがに毎回ボツハガキから総ざらいするわけにもいかないけどね」

## それって俺だけ？ 2点

マ「こんなことしてるっていうのはオレだけ？　私だけ？　というネタを考えてほしいのだ。今回は『FF』のネタをメインにお届けするぞ」

我が戦友に告ぐ…。『FFⅦ』…やりたい…だがしかし、プレステがナッシング（泣）。受験だから買えねえよおう。バイバイありがとうさーよーならー。キミは永遠のダチ公。俺だけじゃねぇよなあああー!?（東京都／藤井秋良）




（兵庫県／火射娜唯）今月は予約といえば『FF』だったのかな（影ロー）

マ「そうだよなー、受験なんだよなー。今、真っ只中なのか？　もう発表しているところもあるのか？」

影「2次とかいろいろ含めれば、3月まで受験ってあるっす」

ポ「大変だよなぁ」

マ「実は今まで、意識的に受験とか試験とかのネタ、あんまり載せないようにはしてきたんだけどもね。だって、気分転換にと読んでくれてるWeeklyで、また試験のことを思い出させるってのは、かわいそうだと思って」

ポ「マモーさん、意外と繊細なところがあるんですねぇ（神経質てこともな、へっへっへ）」

マ「オマエのことばにはなんか裏があるようで、素直に受けとれんのじゃがな」

ポ「（オ、するどい）」

マ「でも、まあこの『FF』の時期では、逃れられない話題だわな」

ポ「まあ、ゲームは逃げるわけではないので、落ち着いてからでも十分いいじゃないですか。受験で成功すること、それこそ一生のコトだからねぇ。がんばってちょ、あと少しだから。ね、CD-ROMって非接触での読み出しだから、物理的な衝撃で壊れる以外は半永久的に保つらしいし。ああでもゲーム機が腐っちゃたらだめですけどね。それでね…」

マ「オマエ、何か寂しいことでもあったのか？」

限定ガイドブックのために、コンビニで『FFⅦ』を予約した人はオレだけじゃないはず!?（福島県／キラル）

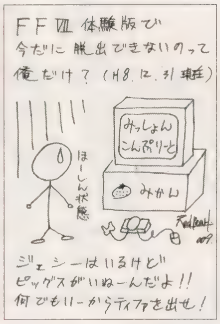
マ「まあ、どんな本かは、楽しみだけどもね。本当なら、ガイドブックとかなくても楽しく遊べるというゲーム性のほうが、いいんだろうけどもねぇ」

影「風潮ですし」

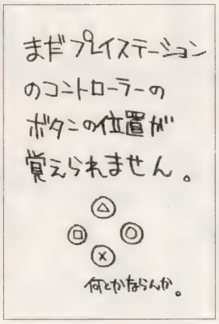
マ「膨大な情報の中でゲームをしていくわけだから、しようがないのかもな」

新春早々、特売のソフトを徹夜で並んで買ったのはオレだけか？（埼玉県／元祖ウニ道楽）

ポ「初詣にもいったか？」




（広島県／レッドパール）みかん箱が壊れないように注意（ポン助）




（愛知県／みん）実はワシもそうで、よくコマンド間違えてます（ポン助）

## フリーイラスト 3点

マ「と、いうことで…」

ポ「どういうことですか」

マ「うるさいんだよ、バカ。でだ、イラストのコーナーは、『FF』の特集を組んでみたのだがな」

影「意外なんすが、『FF』のイラストってそんなに多くないんすよね。どうしてなんすかね？」

マ「ゲームが発売される前だから、それは、そういうものだろ」

ポ「だから指示代名詞が多い」

マ「うるさいってんだろ、バカ。どっかいけ！」

ポ「ほほーい」

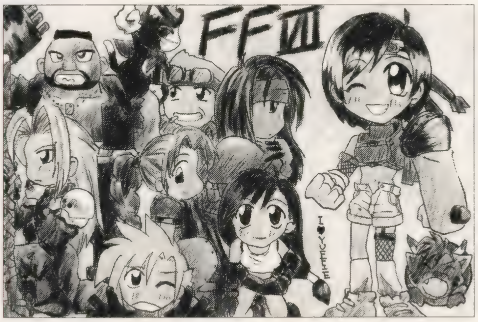
影「ゲームをやってみてキャラクタの性格を知らないと、そりゃ思い込みも半端っすからね」

マ「発売前のゲームということであれば、たくさん来ているほうなんじゃないの？　みんなゲームの雑誌をよく読んで、チェックしてると思うよ、ほんと」

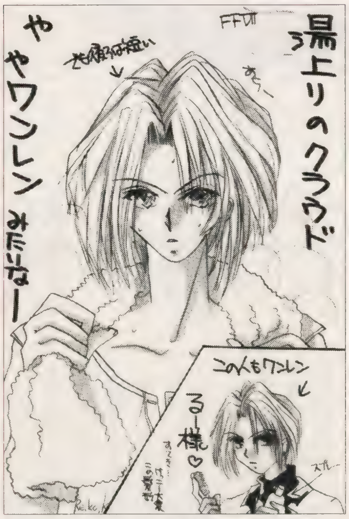
影「そうっすね。情報って、去年のショーで配られた体験版とか、雑誌の紹介記事とかだけですもんね。発売前で、みんなよく知ってるわけですね。そうっすそうっす」

マ「プレイして、また投稿も増えるんじゃないか」

影「ちなみにイラストの数だけで判断すると、キャラの一番人気はティファ。後は横一線って感じっす」



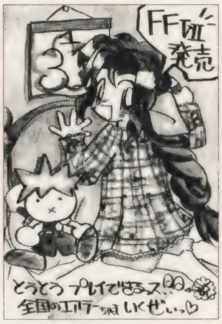

（広島県／おかだ葵）キャラ集合ですね。ウチの姉は酒豪です（ポン助）




（東京都／岸田麗子）んあっ、色っぽい。とか思ったら男じゃーん。ちぇ（影ロー）湯上がり…ええ響きや（ポン助）




（東京都／草薙聖哉）こんだけ髪長いと麺類食べるとき大変だね（ポン助）ピンクのリボンで結びますか？（影ロー）



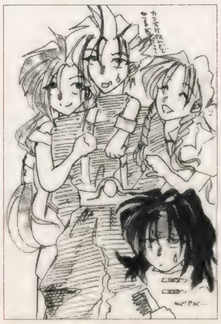

（愛知県／イラスト大将軍様）ティファFANはティファァー？（影ロー）



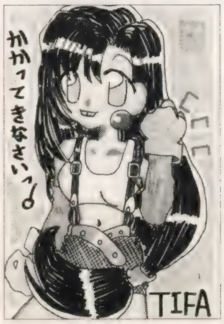

（兵庫県／火射娜唯）合作ですか。柑橘系といえばはっさく（ポン助）




（鳥取県／くろぶち）ほんとに手クセが悪いんだよ、この娘は…（マモー）



（兵庫県／宇無月みゅー）イスで寝れば万事解決だ。肩こるけど（影ロー）




（徳島県／ちまりん）実力でヒロインの座を奪うぞ、ってか（ポン助）

## ダジャレでポン 1点

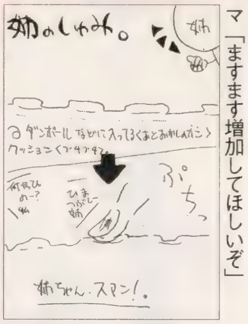
FFセブンいい気分。（千葉県／陽＆父）影「おお、『FFⅦ』がセブンイレブンでも買える、ということにもかけてある、かなり高度なダジャレっすね！　今回の『FF』は、いろいろお楽しみ要素があるみたいで、ほんといい感じになってるみたいっす。では担当のM氏に話を伺いましょう。どうすか？」M「この敵が強くて…魔法一発くらうと即死なのよ」影「クラウドでも死ぬ？」M「うん」影「クラウドがくらうと、って感じ？」M「がちょーん」

## 拝啓○○様 1点

開花宣言殿へ。某ラジオ番組に続いてここでも会えるとは…がんばってくだされ。（東京都／将棋部副部長）将棋部副部長さん。まさかあなたが参戦してくるとは！ はっきりいってあなたとオレが組めば最強だ！ 2人でベルト（何のベルトかわからんが）を獲ろう！（愛知県／開花宣言）影「ぜひタッグを組んで最強タッグリーグ戦を制してください（鶴田最強説を信じる全日派）」ポ「某ラジオってなんじゃろ。そこでWeeklyの宣伝しといてくれると嬉しい（U派）」

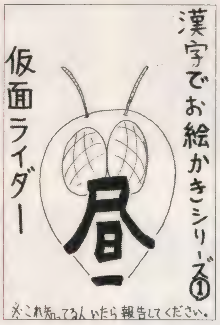
## ブラボー！ ブラザー!! 2点

マ「このコーナーは、人気が高いんだよねー」
影「何でも書けるっていうところに強みがあるっす」
マ「ますます増加してほしいぞ」



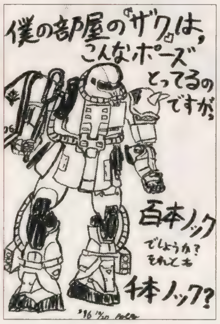

➡（愛知県／タクティクス！）人として必然の行動なんです。たぶん（影ロー）

マ「これ、多いんだよ」
ポ「あのシートは、キャップシートとかキャップ何とかとか、いうんですよ」
マ「キャップ何とかじゃあ、まるでわからんじゃろが」
ポ「欲求不満なんじゃないの？」
マ「また、わけのわからんことをいうんじゃない」
ポ「あれって、ぞうきんを絞るようにすると連続ポチポチができるんですわ。それで勝負することができるんですわ。1人が思いっきりぞうきんのように絞る。これでもかと絞ったあとに、もうひとりが残ってるポッチを探して、ポチッといわせれば勝ちという（ボコッ）あ、痛テ。イテーナー」
影「うるさいっすよ、ポンさん」
ポ（ひぇー。影ローさんに殴られたかー。眠れる獅子が起きたのかぁ）

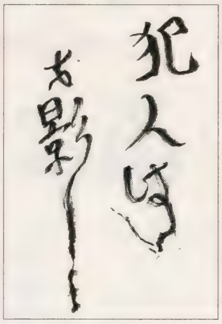



➡（京都府／ダンスイングルーヴ）一体どこへ報告すればいいのだ（ポン助）

マ「この仮面ライダー、おもろいぞ。昼という漢字もマヌケな感じ」
影（どひー、ベタベタのオヤジギャグ。やばいっすー）
ポ「こういうの、ほかにも知ってたら教えてほしいぞ」
マ「こら、ポン、オレのマネをするんじゃないってーの」
ポ「へへへ」
マ「へへへじゃねー！」




➡（埼玉県／ポルポ万歳）正解は1秒間16発のケツバット。まじで（影ロー）




➡（兵庫県／MD）げげ、あんにゃろー、まだ息がありやがったのか（影ロー）

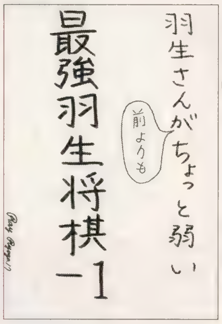
ポ「影ローさん、なんかの犯人なんですか、やはり」
影「やはりとはどういう意味すか」
ポ「このテの投稿、意外と多いんだよなー」
マ「影ローのキャラクタが、こういうネタに乗りやすい感じなんだよね、きっと。正解だね」
影「ひどいっすー！」




➡（広島県／Nao）スランプ。清原さんも気をつけてくださいね（ポン助）

## 勝手にシリーズ化 2点

マ「いろんなゲームを、ここで勝手にシリーズ化を考えてみるというコーナーだ。1つめは、このハガキから」




➡（神奈川県／凌駕黎）これで30秒、大笑いしたのはオレだけか？（ポン助）

マ「これ、好きなんだけどなー」
ポ「なーって、なんで伸びるんですか、なーって」
マ「これをな、第1号の特選はがきにしてあげたいと思うのだがー」
ポ「だから、なんでがーと伸びるんですかってば」
マ「最初に決めるから、一応オマエらに気を使っているんだよ」
影「いいんじゃないっすか？」
マ「オマエら、冷たくない？」
ポ「別に」

**出た、『FFX（エフエフテン）』！ 黄チョコボが空を飛び、黒チョコボが宇宙まで飛び、デブチョコボが地中を進む。最後の『FF』！ 世紀末だのう。**
**（愛知県／蒼月ひかる）**

**マモー、影ロー、ポン助戦国記。天下一のゲーム雑誌の編集長をめざすシミュレーションゲーム。**
**（千葉県／陽&父）**

マ「はっきりいって、この『FF』のネタと、3人組ネタは、たっぷりと投稿をいただいているな。今回、代表をまとめて掲載させてもらったので、もうこの関係のネタはもっともっとひねってもらわないと、なかなか採用されませんので気をつけて」
ポ「3人組のネタで、影ローとポン助が天下を取るというネタなら、マモーさんにだまって裏からコソッと掲載します」
マ「裏からっていうのは何じゃ？ 裏っていうのは。だいたい、もうバレてるじゃないか」

## ホラふき三太夫 2点

マ「ホラを吹いてもらうスペースですから、フイてください」

**ついにここまできた。小学校が舞台の『ときめきメモリアル』。6年間プレイができる！**
**（神奈川県／凌駕黎）**

影「いいんですが、デートとかしても、日が暮れたら帰らなきゃならないし、行動範囲がかなり限られたゲームになってしまいますっす」
ポ「街の1ブロックだけとかの生活範囲ってか。ロリロリした人が増えそうなので、却下でしょうねぇ」
影「でもですね、ちょっとだけ、興味が…」
ポ「おいおい、影さん、だめだよ」

**スキー教室の帰り、バスの運転手が雪山の峠道でドリフトをしてくれました。とんだ迷惑です。**
**（東京都／ノラえもん）**

ポ「文の最後に、とんだ迷惑です、という一文があったので、そこにセンスを感じて、採用しました」

## 投稿のオキテ

影「というわけで、『FF』特集でお送りしてみました。こういうのは読者からのおハガキが多くなければできないわけで、改めて人気の高さを見せつけてくれましたね」
マ「そうだな。このページは読者あってのものだから、みんなの興味が高いものはこうやって大きく扱うつもりだ」
ポ「ゲーム以外のことでも、投稿待ってます。ハガキには、住所、氏名、ペンネーム（あれば）、電話番号をお忘れなく」

### 現在の順位

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1位 | きさらぎ浅葱 | 26P | 11位 | アール・グレイ | 14P |
| 2位 | プチワラ | 21P | 11位 | 蒼月ひかる | 14P |
| 2位 | レッドパール | 21P | 11位 | くろぶち | 14P |
| 4位 | みん | 20P | 11位 | 田阪雅充 | 14P |
| 5位 | 大野、十四の悲劇 | 18P | 15位 | 陽&父 | 13P |
| 6位 | 開花宣言 | 17P | 16位 | ティガ | 12P |
| 7位 | 大野愛 | 16P | 16位 | ユウ | 12P |
| 7位 | 霜月みぜる | 16P | 18位 | MD | 11P |
| 9位 | 上海りるりる | 15P | 18位 | 深津まゆこ | 11P |
| 9位 | みゆきのお母さん | 15P | 18位 | 名探偵！ | 11P |

きさらぎさんが相変わらずトップをひた走ってます。それに続くのが投稿のなくなってしまったプチワラくんに追いついたレッドパールくん。その下も大混戦状態です。一歩抜け出すのは誰でしょうか？

〒105
東京都港区東新橋1-1-16
TIM FMW編集部
「FMW投稿バトルロイヤル」○○係



## 編集部日記

以前紹介した、エヴァマニア（ていうかアスカフェチ）のH。入魂の記事、パソコン共和国のページの反響はいかばかりか、と読者アンケート（面白かった記事、つまらなかった記事とか書くやつ）の集計を心待ちにしておりました。が、結果を見た瞬間、灰と化し、今にもビルから飛び降りるんじゃないかってくらいの落胆ぶり。そんな気にすることないのに。このページだってさ、あれだし。順位なんてね、あんまりね、関係ないよ。ははは…。

# 毎週㊏曜日 発売前ゲームが遊べるレイ




## 2月1日・2日のオリジナルテレカは

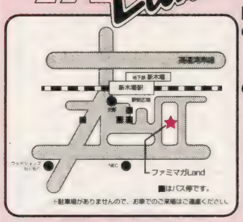
## 『ぷよぷよSUN』

アンケートにこたえるだけで…

オリジナルテレカ、もらえるとかァ

たっくさんの発売前人気ソフトを、好きなだけ遊べる！　そんな夢のような施設があったことを、キミは知ってたかな？　ソフトショップの店頭でやってるような、小さなモノじゃないぞ。ズラリと並んだ200台以上のモニターから、キミのやりたいゲームを選んでプレイすることができるのだ！　ちょっと気になるゲームも買う前に体験できるグッドな施設、「ファミマガLand」は、東京・新木場駅の目の前！　ウレシイ入場無料だ！

### ファミマガLand が それを可能に!!



■交通機関
- ●JR（京葉線・武蔵野線）・営団地下鉄(有楽町線)臨海副都心線／新木場駅下車
- ●路線バス
  夢01系統
  錦糸町駅(JR)～新木場駅（約35分）
  （日曜・祝日のみ、毎時1～3本運行）
  木11甲系統
  東陽町駅(営団地下鉄）～新木場駅
  （約20分、毎時3～5本運行）

### 毎週日曜日は会員Day!!

「人気ソフトの順番待ちがイヤだな」「土曜日じゃ都合が悪い」といったアナタは、会員登録がオススメ！　右に綴じ込んである登録ハガキを送るか、土曜日の来場時に直接申し込むことで登録することが可能だ。後日、ファミマガLand事務局から、来場してもらいたい日時を連絡する。奮って応募しよう！

### 1月18日ファミマガLand訪問者



東京都／木幡恵さん
東京都／尾城美保子さん

木幡「初めて来ました。友達に『面白いから行ってみよう』って言われて待ち合わせしたんだけど…」

尾城「来てませんでした。でも、自分の意見が雑誌に載ったら、学校でいろいろ言われちゃうよねェ」

### 2/1・2ファミマガLand プレイ可能予定ソフトリスト (2/14～2/20発売予定ソフトが対象)

**プレイステーション最新作**

- ●AZITO－アジト－／アステックトゥーワン／シミュレーション
- ●LOVE GAME'S わいわいテニス／市川ソフト開発／スポーツ
- ●ハームフルパーク／スカイ・シンク・システム／シューティング
- ●トゥームレイダース／ビクターインタラクティブソフトウェア／アドベンチャー
- ●TOP GUN FIRE AT WILL!／メディアクエスト／シューティング

**サターン最新作**

- ●天城紫苑／CLIP HOUSE／アドベンチャー
- ●だいな♥あいらん／ゲームアーツ／ETC
- ●ぷよぷよ SUN／コンパイル／パズル
- ●クレオパトラフォーチュン／タイトー／パズル
- ●エレベーターアクション・エレベーターアクションリターンズ／ビング／アクション

※プレイ可能ソフトは、変更の可能性があります。

お問い合わせ…(03)-3573-8635 ファミマガLand事務局まで
（休日を除く月～金曜日の午後4時～6時まで受け付け）

郵便はがき

料金受取人払

芝局承認

61

差出有効期間
平成9年10月
10日まで

105-00

301

東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア(株)

ファミマガWeekly

ファミマガLand モニター募集係
ファミマガWeekly 2月14日号

□□□-□□

住所　最寄り駅(　　)線(　　)駅

ふりがな
氏名　電話番号
(　　)　－

学校・学年　小学校・中学校・高等学校・大学
専門学校・社会人・その他　年

誕生日 19　年　月　日　性別　男・女

(キリトリ線)

（キリトリ線）

| 好きなジャンル<br>とても好きなジャンルをA、それほどでもないものをB、あまり好きではないものをCと記入してください。 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | RPG | | 格闘アクション | | アドベンチャー | |
| | シミュレーション | | スポーツ | | パズル | |
| | アクション | | シューティング | | テーブル | |

| 好きな系統のゲーム<br>とても好きな系統をA、それほどでもないものをB、あまり好きではないものをCと記入してください。 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 業務用の移植もの | | 海外ゲーム | | アニメ（マンガ）原作もの | |
| | ゲームキャラ重視 | | 美少女系 | | 兵器・メカもの | |
| | パソコンからの移植 | | ファンタジー | | SF | |

過去、プレイしたなかで最も好きなゲーム

| | |
|---|---|
| ゲーム歴　　　　年 | プレイしたゲーム本数　　　　本 |

所有ハードに○をつけてください（いくつでも）

1．ニンテンドウ64　2．プレイステーション　3．サターン　4．PC-FX
5．スーパーファミコン　6．ファミコン
7．NEO・GEO／NEO・GEO　CD／NEO・GEO　CDZ
8．メガドライブシリーズ　9．スーパー32X　10．PCエンジンシリーズ
11．ゲームボーイシリーズ　12．バーチャルボーイ
13．ゲームギア（キッズギア）　14．3DO　15．DOS／V
16．マッキントッシュ　17．PC9801・9821シリーズ　18．MSXシリーズ
19．ピピンアットマーク　20．業務用　21．その他　22．何も持ってない

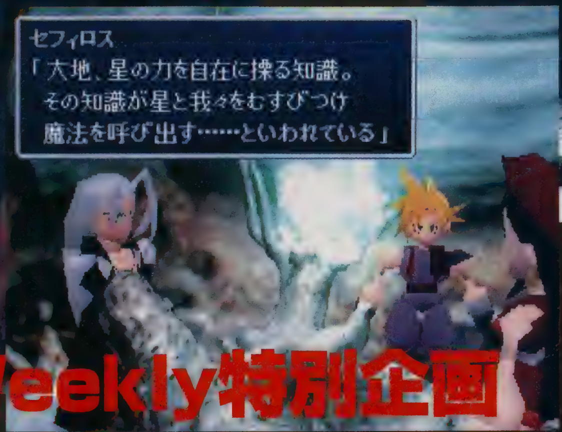
| | |
|---|---|
| 年平均新作ソフト購入本数　　　　本 | 年平均中古ソフト購入本数　　　　本 |
| 週平均ゲームプレイ時間　　　　時間 | 月平均ゲームセンタープレイ時間　　　　時間 |

以下の項目について、ゲームの評価ができるほどの知識があるものに○をつけてください（いくつでも）

1．野球　2．サッカー　3．ゴルフ　4．釣り　5．プロレス
6．その他のスポーツ　7．麻雀　8．パチンコ　9．パチスロ
10．将棋　11．囲碁　12．競馬　13．ギャンブル　14．ピンボール

『FFVII』超絶攻略から、『FFT』最新動向、
『ブシドー』ROM情報などなど、
熱視線注がれる5作品を総力挙げて追う!




ファミマガWeekly特別企画

# スクウェア総力特集!


ファイナルファンタジーVII P64
サガ フロンティア P69
ファイナルファンタジータクティクス P72
ブシドーブレード P78
TOBAL2 P82
スクウェア・その他の動向 P86




『FFVII』も発売され、さらに人気が高まるスクウェア作品群。今回は、その最新動向を特大25ページで特集！　これを読めば、気になるタイトルのすべてが分かる!!!



# カームの街～ミスリルマインまでを追跡! セフィロスの謎も明らかに!!




## ファイナルファンタジーVII

**今回の攻略進行チャート**

1. カームの街
・宿屋の2階で仲間たちと会う
2. ニブルヘイムの村（回想）
・宿屋でセフィロスと会話
3. ニブル山（回想）
・魔晄炉へ行く
4. 幽霊屋敷（回想）
・地下にいるセフィロスと会話
5. ニブル山魔晄炉（回想）
・奥にいるセフィロスと会話
6. 湿地帯～チョコボ牧場
・マテリア「チョコボ寄せ」を入手
7. ミスリルマイン
・洞窟を抜けてジュノンエリアへ

**いよいよ発売!! 今回も引き続き徹底攻略をお届けする。気になる範囲はミッドガルを脱出してから2時間程度。セフィロスの謎がついに判明する。**

RPG ファイナルファンタジーVII
スクウェア
PS 1月31日発売予定
6800円
メモリーカード対応（1～15ブロック）
CD3枚組

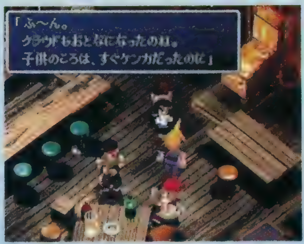
前号の攻略

## 神羅カンパニーとの抗争も一段落 舞台はミッドガルから世界へ!!

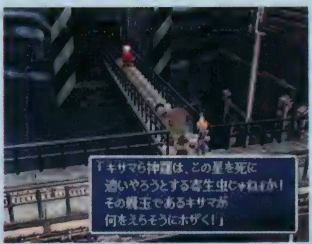
前号の攻略では、主人公クラウドが反神羅組織アバランチに雇われてから魔晄都市ミッドガルを脱出するまでを追っていった。

2つの魔晄炉を破壊しながらも、神羅側の弄した策にはまり帰るべき七番街を失ってしまったアバランチ。そして死んだはずの英雄セフィロスの手によって社長であるプレジデント神羅を殺害されてしまった神羅カンパニー。両者の戦いはとりあえず一区切りついたかのように見えた。

だが、これらは今より始まる戦いの、ほんの序曲にしか過ぎない。神羅新社長ルーファウス、不気味に痕跡を残すセフィロス、そして太古に存在したという古代種の謎。ミッドガルの外には何が広がる?



アバランチに所属する、幼なじみティファとの出会いもあった

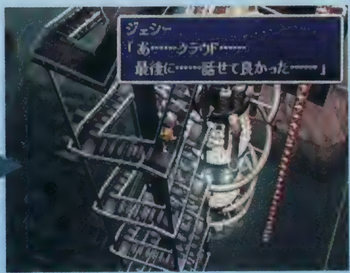


姿を現したプレジデント神羅。まさかあんな姿に…



なぜプレジデントを!?

### さらば、アバランチ…



主要メンバーであるジェシー、ウェッジ、ビッグスも傷つき倒れていった



七番街が落とされたことによってスラムにあったアジトも壊滅

POINT

### 屋外の視点変更

ワールドマップ上では、LRボタンで視点を変更できる。

選択できる視点は2種類。キャラを真上から見下ろしたトップビューと、キャラの真後ろから見る形になるバードビュー。どちらかといえば広い範囲を見渡すことが可能な後者がオススメなのだが、慣れないと少々扱いづらいところもある。プレイヤーの好みで使い分けていくのが得策だろう。

**LRでビューチェンジ**


L2またはR2で行うのがベター



L1で左に、R1で右に視点をスクロール



新生アバランチの門出だ

# 攻略快調!! FINAL

## 『FFVII』ワールドマップ







## ①カームの街
## ミッドガル北東にある小さな街 ここでもセフィロスのウワサが…!?

ミッドガルを出る時にバレットが言っていたように、北東に進むとカームという街に着く。ここはさほど遠いわけでなく、周辺にもこれといって強い敵はいないので注意することはないだろう。

なお、一応忠告しておくが、屋外ではいつでもセーブができることを念頭に置いておくこと。

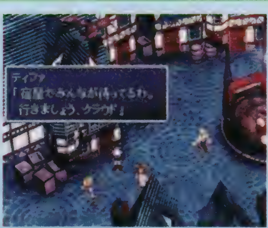

⬆街が見えてきても、すぐに入ってはいけない。まずはしっかりセーブしてからだ。でないと、この後のイベントシーンで泣きを見ることに

### 1 最初の街だけあり施設は充実

ミッドガルを出て最初の街だけあって、店などの施設は充実している。特にマテリア屋などはここ以前に比べ、はるかに品揃えが良くなっている。必ず立ち寄って、「治療」のマテリアを最低1コは買っておくようにしたい。

街に入ると、仲間はパーティから外れて宿屋に入っていく。このままではセーブはおろか、街を出ることもできない。ある程度街を歩いたら宿屋に入ろう。

この後のイベントは少々長くなるので、街に入る前にセーブしておくことを忘れずに。



⬅メンバーが言っているように、宿屋に入れば別れた仲間もいる




⬅⬇有力な情報があるわけではないのだが、やっぱり会話は重要。セフィロスはどこに?

気になる話もチラホラ…

## カームの街　宿泊費:20ギル




**アイテム屋**

| 品名 | 価格(ギル) |
|---|---|
| ポーション | 50 |
| フェニックスの尾 | 300 |
| 毒消し | 80 |
| 目薬 | 50 |
| 興奮剤 | 100 |
| 鎮静剤 | 100 |
| テント | 500 |

**武器屋**

| 品名 | 価格(ギル) |
|---|---|
| ミスリルセイバー | 1000 |
| キャノンボール | 950 |
| ミスリルクロー | 750 |
| フルメタルロッド | 800 |
| ミスリルの腕輪 | 350 |

**マテリア屋**

| 品名 | 価格(ギル) |
|---|---|
| 大地 | 1500 |
| 毒 | 1500 |
| 盗む | 1200 |
| 見破る | 1000 |
| 治療 | 1500 |

街の中にはすべての施設が完備されている。マテリア屋以外はあまり寄る必要もないが

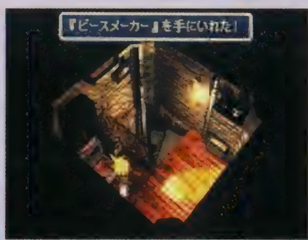
## POINT 隠しアイテムを取れ

カームの街の民家を調べていくと、いくつかのアイテムを入手することができる。そのすべてがまだ店では売られていない貴重品なので必ず拾っておこう。

ちなみに、調べるポイントはドアの向こうと棚。しっかりチェックしていけば、エーテル3コとガードアップ、ラストエリクサーとピースメーカーが手に入る。

### しつこく調べれば…

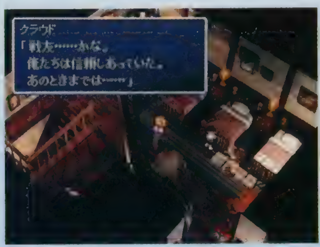

⬆宿屋の2階。最初は手が届かないが、5回調べると…



⬆ヴィンセントの武器。左から2番目の民家の2階にある

# クラウドが語るセフィロスの人物像 今、5年前の記憶が甦る

カームの街の宿屋2階に行くと、クラウドの回想シーンが始まる。ここで語られるのは、5年前ソルジャーになったクラウドが魔物退治の依頼を受けて故郷ニブルヘイムの村を訪れた時の出来事。セフィロスがどんな人物であったのか？ そしてクラウドやティファが巻込まれた惨劇とは？ 物語の核心に、一瞬だが触れることになる。



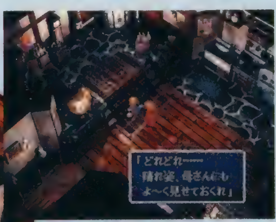

クラウドとセフィロスの関係も明らかになる。2人は過去行動を共にしていたこともあるのだ

## ② 時代は遡り 5年前のニブルヘイム

回想シーン冒頭にあるドラゴンとの戦闘を終えるとこの村へ到着。

買い物などは一切できないが、いくつかある民家にはすべて入ることができる。クラウドが話しかけると、皆懐かしがってくれるので少し寄ってみるのも一興だろう。中でも、クラウドの実家とその隣にあるティファの家にはちょっとしたイベント用意されているので要チェックだ。

カームの街と同様に、ここでも宿屋2階で会話をすることによって物語が進行していく。




クラウドの実家にて。いくら彼でも母親に会うとガラッと変わってしまう。偉大なり、母の愛




ティファの部屋のタンスの中を調べるとこんなものが！ これを頭にかぶってウヒヒなわけだな

### 宿に泊まれ



セフィロスと2回話せ

### 5年前のニブルヘイムの村




## ③ ティファのガイドで一路ニブル山へ

一夜が明け、村出口近くの広場へ集合となる。ここでセフィロスに話しかければ5年前のティファの登場だ。彼女のガイドでニブル山を登っていくことになる。

途中、洞窟内には敵が登場するので（一応は）注意すること。




ニブル山のガイドがティファと知って驚くクラウド。でも実はティファはこの頃から結構強い…？

### 橋から落ちた先には…

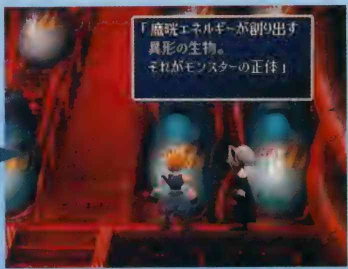


必ず落ちることになる

**●舞台は魔晄炉へ**

洞窟を抜けてマテリアの泉を見ると、強制的にニブル山魔晄炉へ。ここでセフィロスに「バルブを閉めろ」と言われたら、左から2つ目のカプセルを調べればOK。

### 神羅がモンスターを製造!?




魔晄の力でモンスターを創り出す。なんてはた迷惑な研究なのか

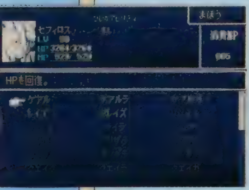



自分も魔晄エネルギーから作り出されたのではと疑心暗鬼に陥るセフィロス

### ニブル山〜洞窟

#### 洞窟での戦闘

クラウドの回想中、ここだけ戦闘が存在する。しかし、レベル50のセフィロスがいるのでまず負けないだろう。回復、攻撃なんでもお任せだ



MPが減らないので魔法も使い放題なのだ





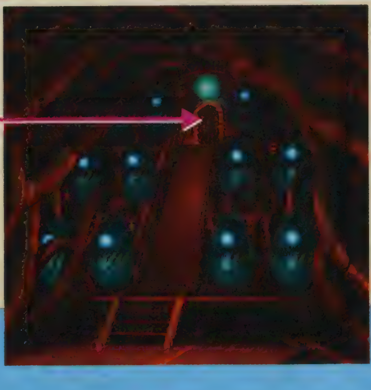


### ニブル山魔晄炉




#### この扉の向こうは？

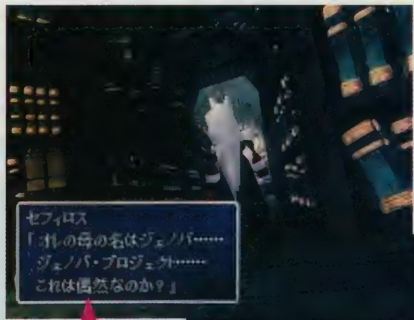
この奥へは、イベントの進行とともに行ける。今は無視しよう



## 4 幽霊屋敷に消えたセフィロスを追う

魔晄炉での会話が終わると、一旦現実へ戻ってから（ここでセーブできる）再びニブルヘイムへ。セフィロスが村外れの神羅屋敷へ消えたという話を聞き、クラウドは屋敷へと向かうことになる。ここは少々広いが、敵は出現しない。2階右手の部屋の隠し階段（詳しくは後述）さえ発見できれば、後はすんなりと進むだろう。

屋敷地下にいるセフィロスに会ってから外に出ると物語は進行する。こうなると、特に操作は必要ない。セフィロスが狂気の変化を遂げる様子を見るだけだ。彼をそこまで変える知識とは一体…？



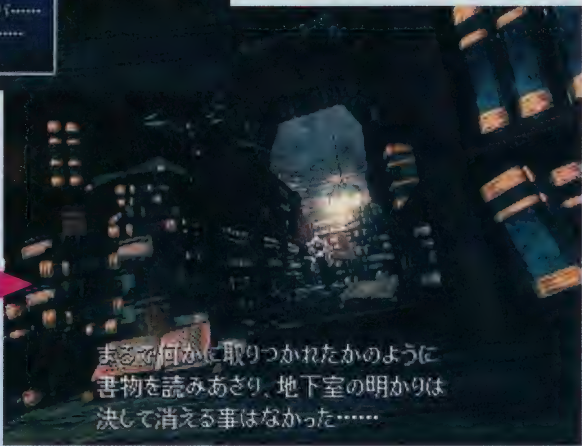



よ～く見ると扉っぽいのがあるでしょ

ここから下へ

### セフィロス、自我崩壊？

魔晄エネルギーからモンスターを創るジェノバ・プロジェクト。そして、彼の母の名はジェノバ。この関係に気づいた時、セフィロスは…。

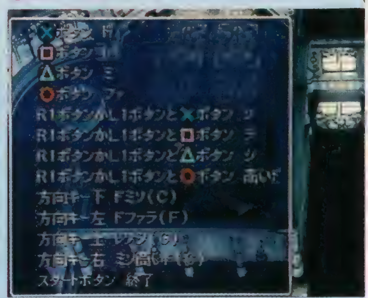






地下でセフィロスに会ったら一旦外へ出ること

ピアノは弾けます

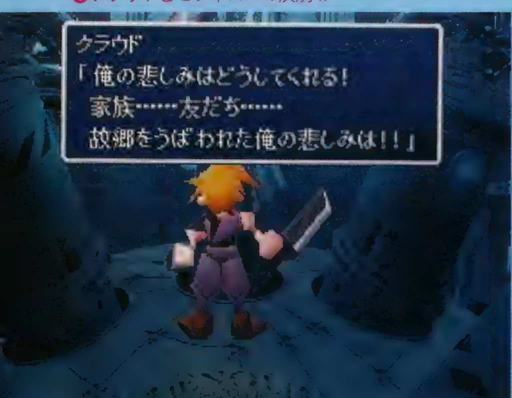



### この開かない扉の奥にはいつ行ける？

地下通路の途中には開かない扉が存在し、その奥には無数の棺桶が置かれている。現段階でこの中に入ることはできないのだが…？

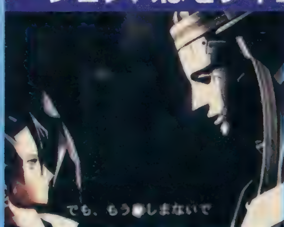


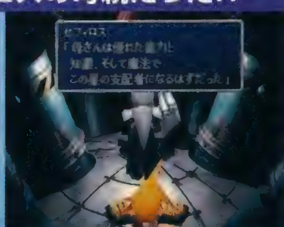

幽霊屋敷




クラウドとセフィロスの決別!!

### ジェノバはセフィロスの母親だった!?





ジェノバは、人々を安息へと導く古代種セトラで、セフィロスはその血を引いているわけだから…。

## 5 ニブルヘイム炎上!! セフィロスに何が!?

セフィロスが地下にこもってから数日後。様子がおかしいとの噂を聞いて再び会いに行くと、セフィロスは自分が古代種「セトラ」だと言い残し、ニブル山魔晄炉へ。

ここでも特にするべきことはない。炎上する自宅を調べるだけで話は進む。回想のクライマックス、見逃すことのないように。

# セフィロスの足跡を追いグラスランドエリアを踏破せよ!!

クラウドの回想が終わったら、次はセフィロスが向かったと思われるグラスランドエリアへ。

セフィロスはこの地にある湿地帯を越えていったらしいのだが、湿地帯は大蛇ミドガルズオルムの生息地。ここを越えるために登場するのが、おなじみの乗り物チョコボ。もちろん例のテーマ曲も健在だ!!



⇧膨大なHPと強力な特殊攻撃「ベータ」(ラーニング可)を持つ難敵。しかも、何度倒しても復活するのだ

## ❻ チョコボに乗って湿地帯を越える

カームの街で聞いたように、セフィロスは先日までこの街にいたらしい。となれば、後を追って東へ行くしかない(他の方角は山に囲まれていて進めない)。

ミッドガルエリアを出るとグラスランドエリアへ。マップを良く見ながら南東へずっと進めばチョコボ牧場に辿り着けるはずだ。

この付近にはチョコボが出現するポイント(足跡が目印)がある。牧場内でマテリア「チョコボ寄せ」を買ったら、チョコボを捕まえて湿地帯を越えるのだ。



⇧柵付近にいるチョコボに話しかけると召喚魔法「チョコボ&モーグリ」を手に入れることができる

### チョコボ必須!!


⇧徒歩では湿地帯でミドガルズオルムに捕まってしまう

### チョコボ牧場

宿泊費:100ギル




| 購入可能アイテム | |
|---|---|
| 品名 | 価格(ギル) |
| チョコボ寄せ | 2000 |
| ミメットの野菜 | 1500 |
| クリーエの野菜 | 1000 |
| パサーナの野菜 | 800 |
| タンタルの野菜 | 400 |
| カラッカの野菜 | 250 |
| ギザールの野菜 | 100 |

### POINT チョコボの捕獲法

チョコボを捕まえるのに必要なのはマテリア「チョコボ寄せ」。これを牧場にいるグリングリンから買ったら、早速外へ。

「チョコボ寄せ」を装備した状態で、牧場付近にある足跡のあたりをウロウロしていると通常とは異なる戦闘BGMでチョコボが出現。チョコボ以外のモンスターを倒せば捕獲したことになるのだ。

チョコボに乗ったら、後はミドガルズオルムに触れないように湿地帯を抜けるだけだ。奴が出てこないわけではないので要注意!!

「チョコボ寄せ」を装備して…


⇧足跡の周りをうろついていると…

チョコボ以外の敵を倒せ

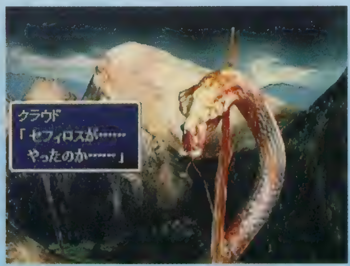


⇧野菜をあげれば動きが止まる


⇧ダッシュしようとBボタンを押さないこと

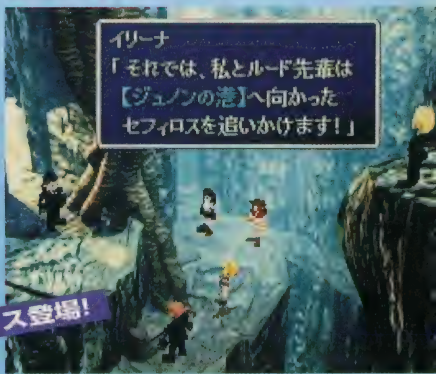
## ❼ ミスリルマインを抜けジュノンエリアへ

湿地帯を抜けるとそこはミスリルマインの入口。ここを抜ければジュノンエリアだ。内部で登場するタークスが言うように、セフィロスがジュノンに行ったことは間違いではないらしい。宝箱を回収しつつ、新たなる地へと進もう。



⇧あのミドガルズオルムすら問題にならないセフィロスの強さ…!!

⇩相変わらず、ちょっとマヌケ




タークス登場!


⇧迷いがちなのかココ。タークスのルートを真似して、岩場を登っていくと先に進めるのだ

### ミスリルマイン













以下次号!!

スクウェア 総力特集！ ② サガ フロンティア 未公開画面アリのブルー、クーン両編比較

## BLUE ブルー

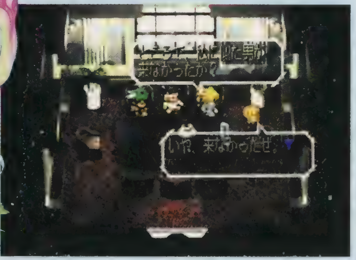
### 2人の旅立ち

### もう一人の自分を探す旅へ

ブルーはその強い魔法力のおかげで、魔法の修士課程の修了者に選ばれた。しかし、彼には双子の兄弟がおり、その存在が術の修得を制限してしまうのだという。まだ見ぬ、そして忌むべき存在の兄弟はどこにいるのか。ブルーの宿命を背負った旅が始まる…。




強力な術を身につけること。それが旅の目的なのだ




双子のルージュを捜し歩く



ルージュ



# 2人のストーリー戦闘の比較を未公開画面を交えておくる！

ブルー、クーン2人の主人公の情報を、比較しながらもう一度まとめてみよう。未公開画面と一緒に見れば、新たな理解が得られるかもよ!?

SaGa Frontier™
サガ フロンティア

| | |
|---|---|
| RPG | サガ フロンティア |
| | スクウェア |
| PS | 3月発売予定<br>価格未定 |
| | メモリーカード対応（ブロック数未定） |



## COON クーン

### 2人の旅立ち

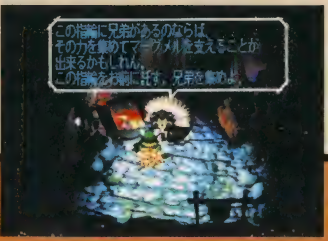
### 崩壊寸前の故郷を救え！

クーンたちモンスター族が暮らす「マーグメル」のリージョンには、崩壊の危機が迫っていた。長老は、クーンに強い魔力を持った指輪を渡して言った。「この指輪の兄弟を集めよ」。はたして、クーンは故郷の崩壊を止められるのか？




必死に支えてきた長老も、限界が…




ことの重大さが分かっているのか


※画面は開発中のものです

# 主人公ごとに違うストーリーが待つ さらに際立ったフリーシナリオシステム

複数の主人公、分岐、交差、独立した複数のストーリー、それがフリーシナリオシステムと名づけられた『ロマ・サガ』以降のシリーズの基本となっている。

今回の『サガフロ』ではさらにシナリオの個別化が進められ、主人公ごとに独立した1本のストーリーを持った。それは、ブルーとクーンの2人を見ても明らかだ。

## BLUE ブルー

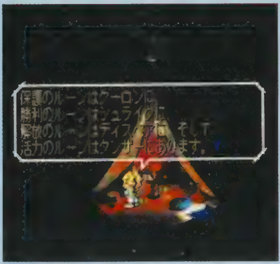
### 術の「資質取得」を中心に展開

ブルーは、強力な術の「資質」を求めて各地をたずねる。術の資質は、術の各系統それぞれに、大きく2種類のものがある。ブルーとルージュは同じ資質を持つことができないので、早い者勝ちでの資質の取得合戦になるのだ。

**●資質を求めて東へ西へ**

ルージュは、ブルーが入手した資質の術系統の、もう一方の資質を身につける。また、ブルーの行動が遅いと、先に欲しい資質を取られてしまう場合もあるのだ。

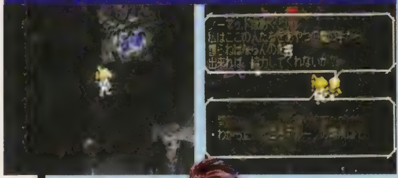
リージョン ドゥヴァン





⬇序盤に訪れるリージョン「ドゥヴァン」。資質に関する情報が豊富

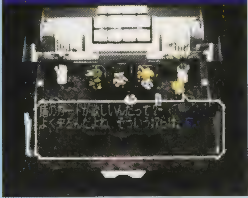
リージョン タンザー





フェイオン

リージョン IRPO



⬇秘術の資質の「盾のカード」についての情報が得られる



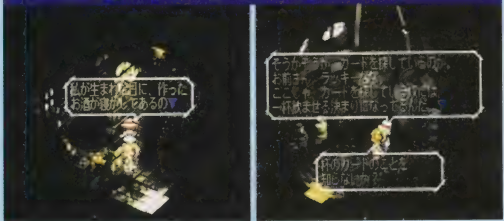
ドール

⬅➡印術の「活力のルーン」を求めて。彼が仲間に

**●謎の美女との出会いは？**

フェイオンやゲンなど、どうも女っ気が少ないブルー編。と思いきや、左のような美女も登場するようだ。詳細不明なのが残念…。

リージョン ヨークランド



⬆酒蔵の多いリージョンらしく、「杯のカード」について話が聞ける。しかし、それにはかなり飲まされるようだが…

リージョン スクラップ



ゲン

⬅秘術の「剣のカード」についての情報を得る。ゲンが仲間になるようだ

## COON クーン

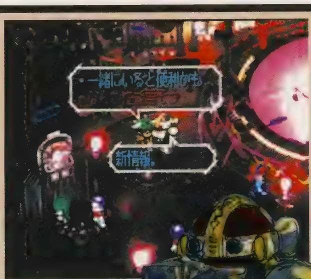
### 指輪の情報を追ってさまよう

マーグメルから初めて外のリージョンに出たクーンは、とりあえず最初に降り立ったスクラップのリージョンへ。そこで情報収集をしながら、行動を共にする仲間と出会う。そして指輪に関連する場所を目指すのだ。



リュート

⬅➡歌好きの青年。クーンの話に興味を示してついてくる





リージョン スクラップ





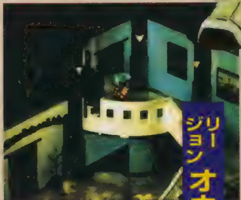
T260G

⬅➡少々故障ぎみのメカT260G



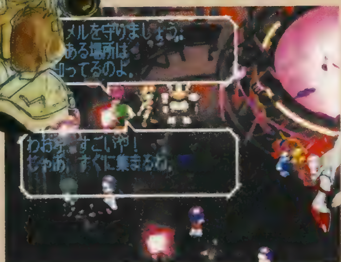
リージョン シュライク

⬇「武王」と「済王（せいおう）」のものがあるという古墳群。何が眠っている？



リージョン オウミ

⬇指輪収集家がいるお屋敷





メイレン

⬅➡指輪研究家の女性。クーンの旅に何かと役立ってくれそうな、頼もしい存在

# 各主人公特有のシステムが特徴 ブルー、クーンの戦闘の違いを見る

主人公それぞれに違うストーリーがあるように、『サガ フロンティア』では、戦闘に関しても主人公各々が特有のシステム（特徴ある戦い方）を持っている。

ここでは、ブルーとクーンの戦闘システムをまとめて、それぞれの特徴について説明していこう。

## BLUE ブルー

### 4系統の術を使いこなして戦う

ブルーの戦闘の特徴といえば、やはり数多くの術を駆使して戦うというところにあるだろう。もちろん、ルージュの存在があるため、覚えられる術に多少の制限はあるものの、術に関するステータスの高さなどは、ほかのキャラと比べて特に秀でたものになっているのだ。

また、ルージュを倒して（それは最終目標ではないだろうが）、ブルーの戦闘能力に当然「変化」が起きる可能性もあるだろう。

**シンボルの系統**

印術
活力のルーン





シンボルの系統の「印術」は、ルーン文字の力で術を発揮。写真は再生能力を与える術

**シンボルの系統**

秘術
剣（ソードの3）





秘術は、秘模様（タローサイン）の力を借りる。その資質はカードの形で手に入れる

### ●各系統で二者択一を迫られる

術は、シンボルの系統以下4つの系統に分かれている。それぞれ2つのグループに分けられ、片方の資質を手に入れた場合、もう一方の資質を身につけることはできない。どんなキャラに育てるかを考えて資質を選択していこう。

**魔法の系統**

妖術：妖魔が得意とする、あやしとまやかしの術。妖魔は初めから使える

魔術：インプロージョン



⇧人間の世界で研究が進んだ術。上は、敵1体をコナゴナにする術

**場の系統**

時術：時間を操る術が中心。敵の攻撃順番を狂わせるものなど、いろいろ

空術：バニッシュ



⇧空間を操る術。写真の「バニッシュ」は、敵1体を、一瞬で消し去る

**陰陽の系統**

陰術：光の力を集め、生ずる影と幻を操る術。HPを奪う術などもある

陽術：太陽光線



⇧光の力を集めて起こす奇跡。写真はアンデッドに効果てきめんの術

## COON クーン

### モンスターの攻撃能力を吸収！

クーンの戦い方は、基本的にはモンスターの体をいかした「しっぽ」や「体当たり」など。しかし、それに加えて敵の攻撃能力を吸収する能力を持っているのだ。この能力によって、クーンは敵と戦うごとにドンドン強くなっていく。

### 吸収、変身のプロセス

戦闘で敵を倒す



能力を吸収する

スパルトイ
キャンセル

モンスターを選ぶ

変身！

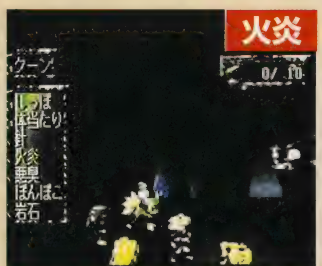


次の戦闘からその姿で戦う



⇧吸収できる能力は、モンスターのものだけ。ボスクラスの敵の能力も吸収できるようになれば、かなり強力だ

火炎




⇧モンスターだから、火だって吐いちゃう。かなり個性的な戦い方を見せる

### ●変身の法則のヒ・ミ・ツ

クーンはモンスターの能力を吸収し、その姿も変えて成長する。この吸収と変身の能力には、ちょっとした秘密が隠されている。

クーンは基本的に、能力を吸収した相手のモンスターの姿に変身する。しかし、Aのモンスターの能力を持っているときにBのモンスターの能力を吸収した場合、変身後の姿は必ずしもBのモンスターにはならない。この場合、AとB2体の能力をあわせ持った別の姿に変身することもあるのだ。

戦闘後クーンがどんな姿になるか、これを考えるのも楽しい。

ロッキー



ティディ



両方の力をかね備えた

新たな姿に！



⇧できればカッコよくしたい。法則を見つければ!?

# バックストーリー&戦闘システム そしてジョブシステムが明らかに

**おまたせ 続報!!**

第1報から約半年、待ちに待った『FFT』の続報。『FF』シリーズの世界観を踏襲しつつ、舞台をSLGに移したこの作品。新たな「FF伝説」の始まりだ。

| | |
|---|---|
| シミュレーション | ファイナルファンタジータクティクス |
| | スクウェア |
| PS | 今春発売予定<br>価格未定 |
| | メモリカード対応（ブロック数未定） |




# FINAL FANTASY TACTICS™

ファイナルファンタジータクティクス

# 1つの権力戦争 史実に隠された真実に迫る物語

『ファイナルファンタジータクティクス』（以下ＦＦＴ）は、シミュレーションの要素を生かしながら、従来の『ファイナルファンタジー』（以下ＦＦ）シリーズの世界観を踏襲し進化させたもの。『ＦＦＴ』の舞台となるのは大国イヴァリースの覇権争い「獅子戦争」。プレイヤーには、あらかじめこの戦争で起きたことが提示される。しかしそれは単なる史実に過ぎず、主人公が歴史の裏側からこの戦争を体験することで、驚愕の真実が明かされるのだ。

## 大国イヴァリースの覇権争い「獅子戦争」



イヴァリース王の病死により起こった、ラーグ公とゴルターナ公の覇権争いが発端となったとされる戦争。ラーグ公は白獅子の紋章を、ゴルターナ公は黒獅子の紋章を旗印にしていたことから「獅子戦争」と呼ばれる。

史実には、ディリータという若者によりこの戦争は集結した、とある。



ラーグ家 ⟷ 対立 ⟷ ゴルターナ家





## ヒロインオヴェリア

本作のヒロイン。しかし、主人公との関係や素性は今のところ不明。

## ナイト〈女〉



## ポイント 主人公ラムザと英雄ディリータ

### ガリランド士官アカデミー

総合的な知識と能力を持つ指導者の育成を目指して開校されたアカデミー。イヴァリース王国の代表的なエリートコースであり、卒業者はすべて任官するとは限らず、有能な聖職者や多方面の学者・教育者も輩出している。しかし、当時の封建的社会を反映して、アカデミーへの入学や任官において名家出身の子息が優遇されていた事実は否めない。

ＯＢの中には獅子戦争の英雄であるディリータ王の名前も見受けられる。彼は当時ラーグ公の最大の信頼を得ていた名門ベオルブ家に出入りする農家の出身であった。士官アカデミーへの入学もベオルブ家の口利きがあってこそのもの。

彼にとって幸運だったのは、ベオルブ家の子息と同い年であったことから、面倒見役という意味合いもあって同家の推薦を得たことであろう。

そしてそのベオルブ家の同い年の子息こそ、このゲームの主人公ラムザ＝ベオルブなのである。



校　章





⇧ラムザとディリータは幼なじみなのだが…

## クリスタルの役割

この世界でのクリスタルはさまざまな形で存在し、単に宝石として売買されるものや特別な加護を受けられるお守りのようなものなどがある。また「ゾディアックブレイブの伝説」に登場する「ゾディアックストーン」も存在するらしい。

### ゾディアックブレイブの伝説

その昔、イヴァリースが内乱の絶えなかった時代。黄道十二宮の紋章の入ったクリスタルを身につけた12人の勇者が、1人の王が召喚してしまった魔神を倒す物語。

## 伝説の12のクリスタル「ゾディアックストーン」



アクエリアス (Aquarius／水瓶座)
サジタリアス (Sagittarius／射手座)
リーブラ (Libra／天秤座)
レオ (Leo／獅子座)
ジェミニ (Gemini／双子座)
アリエス (Aries／牡羊座)
パイシーズ (Pisces／魚座)
カプリコーン (Capricorn／山羊座)
スコーピオ (Scorpio／蠍座)
ヴァルゴ (Virgo／乙女座)
キャンサー (Cancer／蟹座)
タウロス (Taurus／牡牛座)

# 『FFT』の魅力はやっぱりこれ！ジョブメイキング

それぞれが個性的な特徴を持つ「ジョブ」と、さまざまな能力を発揮する「アビリティ」。この2つを自由に組み合わせることで、さまざまなタイプのキャラを作れるジョブシステムは、『FFT』でも健在。キャラを自由に育てることができるジョブメイキングはこのゲーム最大の魅力だ。
ジョブは20種以上、アビリティは400種以上も用意されている。



➡黒魔法サンダー。ジョブメイクで魔法を使える忍者や侍を作ることだって可能



➡おなじみのチョコボも戦闘時の移動ユニットとして登場する

## ① ジョブポイントを溜めジョブレベルを上げる

敵と戦闘することで、経験値とは別に得られるジョブポイント。これを溜めることでジョブレベルが上がっていく。
基本的にジョブレベルを上げれば、チェンジできるジョブの数も増える。
ジョブごとにチェンジするための条件が設定されているが、それさえ満たせばいつでもチェンジ可能だ。

### ジョブチェンジの例

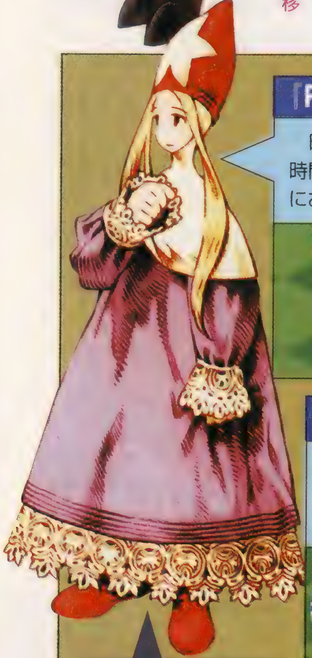
①ジョブA（レベル5）→ジョブBに
②ジョブC（レベル1）＋ジョブD（レベル2）→ジョブEに

## ② 「アビリティ」なしにジョブは語れない

アビリティとは、それぞれのジョブの特徴的な能力である。一度覚えてしまえばジョブチェンジをしてもその能力は残る。また属性によって4タイプに分けられる。

### アビリティは4タイプ

| | |
|---|---|
| アクション | 黒魔道士の魔法攻撃など、そのジョブの象徴的なもの。 |
| リアクション | 敵の攻撃に対して特殊なガードや反撃能力を持つもの。 |
| サポート | キャラの基本能力を割り増ししてくれるもの。 |
| ムーブ | 移動可能範囲の強化など、移動に関するもの。 |



時魔道士

### 『FFT』の最重要ジョブ？

時空間を操る「時魔法」を使う。時間という概念が加わるこのゲームにおいて必要不可欠なジョブ。





陰陽士

### シリーズ初登場

シリーズを通して初登場となるジョブ。残念ながら、その能力や特徴などは明らかになっていない。



## 新たに判明した5種のジョブ



弓使い

### 立体マップで存分に力を発揮

弓による遠距離攻撃は脅威。弓矢を使える唯一のジョブ。





忍者

### 闇の仕事人

素早さと移動力の高さは魅力。武器を「投げる」ことに長けている





モンク〈女〉

モンク〈男〉

### 己の肉体が武器

肉体と精神を鍛え、拳法を駆使して戦うジョブ。体力の高さは魅力。



## 3D空間に詰め込まれた『FFT』の世界

『FFT』の世界はすべて3D空間で物語が進行する。戦場には橋や建物などがあり、パズル的な構造を持つマップも登場する。戦場が3D空間になることで、これまでのサイドビューでは表現できなかった演出（下の魔法グラフィックの写真など）を存分に味わうことができるのだ。

また戦場は最大でも16×16キャラのコンパクトなサイズで、参戦できるキャラも5～6人となっている。『FFT』はSLGではあるが、この面から考えるとRPGのパーティ編成に近い感覚でプレイできるだろう。

### 戦場の地形・天候による影響

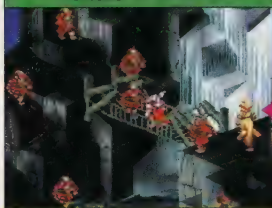


➡降りしきる雪のなかでの戦闘。このようにさまざまな天候下で戦闘が行われる。その影響は…

### フィールドはポリゴン表示

『FFT』の世界では、イベントや戦闘など、すべてがポリゴンで構成された高低差のあるフィールド上で展開される。それは単なる風景にとどまらず、生きた風景として実感できるだろう。

#### 戦闘マップ



⬆険しい峡谷でのバトル。吊り橋上での竜騎士と侍の一騎討ち

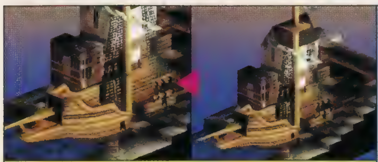
#### イベントマップ



⬆イベントシーン。風車小屋の前でたたずむオヴェリア

### 視点移動も可能

ポリゴンで構成されているため、ズームアップや自由な視点移動が可能。



⬆同じ角度からの2段階ズームで、プレイ中に視点を変えることもできる

### グラフィックもド派手 黒魔法4段階めが登場

これまでのシリーズでは、炎・冷・雷の3属性の黒魔法には3段階あり、ファイガ・ブリザガ・サンダガが最高位魔法であった。しかし、『FFT』ではそれらを越える4段階めの強力魔法が登場！名前はファイジャ・ブリザジャ・サンダジャ。グラフィックもド派手で、その威力のほどがうかがえる。



⬆冷属性黒魔法の最高位「ブリザジャ」。上空から氷塊が降りてくる



⬅⬆氷塊はフィールドに突き刺さり、画面いっぱいに弾ける。大迫力だ!!

ブリザジャ

### キャラを1から育てるメイキングの楽しさ

ストーリー上、多数のキャラがパーティに加わるが、それ以外にも傭兵のような形で見習い兵士を加えることができる。




『FFV』でいうところの「すっぴん」にあたるのが見習い戦士。経験を積ませジョブレベルを上げることで、他のジョブにチェンジが可能になるのだ。

# バトルシーンで重要な鍵を握る時間という概念

「FFT」の戦闘は「4Dバトル」と呼ばれる。それはこのゲームの戦闘が高低差のある3Dフィールド上で展開し、より戦略性を広げるために「時間」というもう1つのD（Dimension／次元）が存在するからだ。

そして4Dバトルを実現するために採用されているのが、『FFⅣ』からおなじみのATB（アクティブ・タイム・バトル）をさらに進化させたCTB（チャージ・タイム・バトル）である。




不気味な墓地内でゴブリン＆アーリマンに遭遇したラムザ

**WTG（ウェイト・タイム・ゲージ）**

WTGは時間の経過とともに徐々に溜まっていき、それが最大値に達するとコマンド入力が可能になる。そしてコマンド入力が終わるとゼロになり、再び溜り始める。

## ① 素早さによってコマンド入力順が決定

敵味方を問わず、すべてのキャラにはWTG（ウェイト・タイム・ゲージ）が設定されている。このWTGが最大値に達するとコマンド入力が可能になるが、その時間はキャラごとに異なり、基本的には素早いキャラほどWTGが溜まるスピードは早い。つまり敵味方に関係なく、素早いキャラから順にコマンド入力ができるわけだ。



威力の高い魔法ほど発動するまでに時間がかかる

## ② 入力順と行動順は違うチャージタイムの存在

「FFT」の戦闘では、「コマンド入力順」と「行動順」が必ずしも一致するとは限らない。なぜなら「チャージ・タイム（＝充電時間）」が存在するためである。

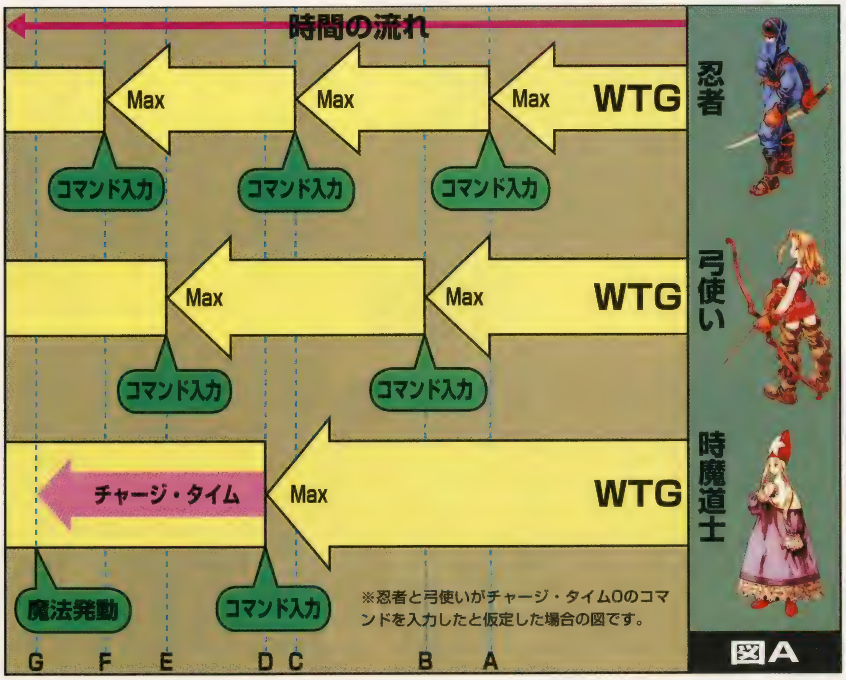
このチャージ・タイムとは、コマンドを入力してから実際に発動するまでの時間のこと。これが短ければ（極端に言えば0）コマンド入力後にすぐ行動に移るし、逆に長ければ行動に移るまでに、ほかのキャラのコマンド入力が可能になる。図Aでは、時魔道士の魔法が発動するまでに、忍者と弓使いの入力が可能となっている。

### ■移動はチャージ・タイム0

移動はチャージ・タイムがかからない。また移動の後に攻撃するといったこともできるが、移動のみで終了させた場合はWTGが0までは戻らず、ある程度溜まった状態からのリスタートとなる。



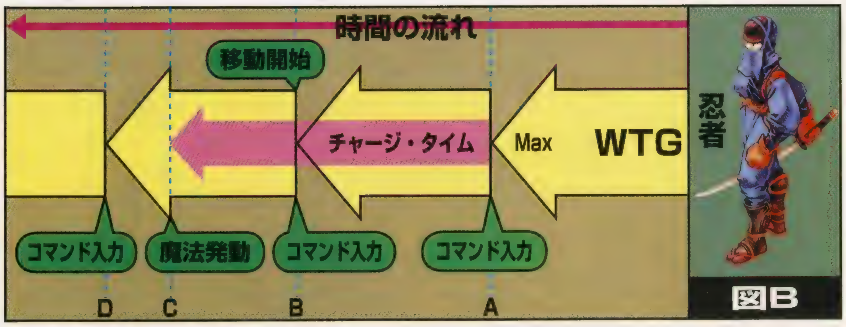
弓使いが待ち受ける砂漠の要塞。行動順がモノを言うマップ。素早く倒せ！




## ③ チャージタイム中でもコマンド入力はできる

①②で説明したWTGとチャージ・タイムは、それぞれ独立した時間の概念である。WTGはコマンドを入力してしまえば、チャージ・タイムに関係なくゼロに戻り、再び溜りはじめる。

図BのB地点では前回入力した魔法のチャージ・タイム中ではあるが、コマンド入力はできる。ここで「移動」を入力すれば魔法は継続し、それが発動する前に移動を行なう。これを移動の先行入力という。しかし移動以外の行動をした場合は、入力している魔法がキャンセルされてしまうぞ。



# CTBの特徴を有効活用した具体例を紹介！

76ページでCTBについて解説したが、『FFT』ではチャージ・タイムによるタイムラグをどれだけうまく活用するかが重要になってくる。そこで、ここでは76ページ図Bの忍者を例にとって、具体的にCTBの特徴を生かした実戦的な例を紹介する。

## 魔法アクションのターゲットは2種類

魔法系は「射程範囲」と「有効範囲」が重要な要素であるが、CTBにおいては「何をターゲットにするか」も重要。『FFT』の世界では、魔法系のアクションを入力する場合、そのターゲットを「キャラクタ」と「フィールド」の2つから選ぶことができる。



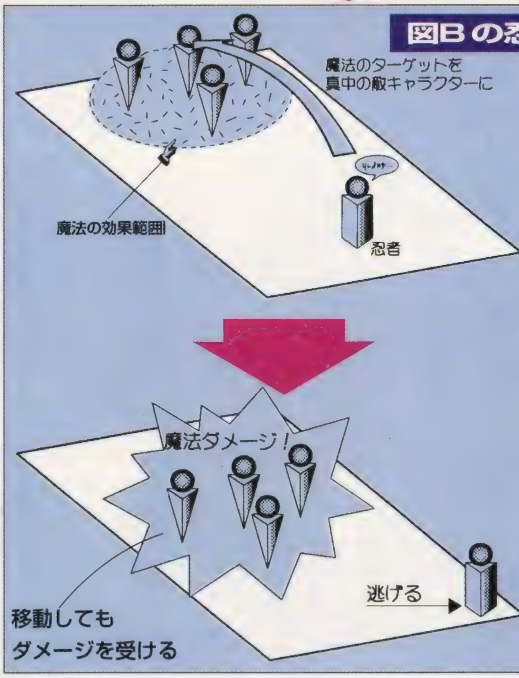
➡雷系黒魔法の最高位「サンダジャ」。その威力は稲妻の域を越えている

### 対キャラクタ

敵味方を問わず、キャラクタに対して魔法をセットする。CTBにおいては、敵に対して1度魔法を入力できれば、発動するまでに敵が射程距離から離れても、その魔法からは逃れられない。これは味方に対する回復魔法でも同じこと。



➡炎系黒魔法「ファイラ」。序盤では重宝する魔法だ




①味方の忍者をおもむろに敵パーティに近づける。そして中央の敵キャラをターゲットにして、有効範囲の広い魔法をセットする。

②魔法をターゲットしたキャラもろとも敵パーティが忍者に近づいてくる。

③忍者はCTBによるタイムラグで「移動の先行入力」ができるので、敵から逃げて離れる。

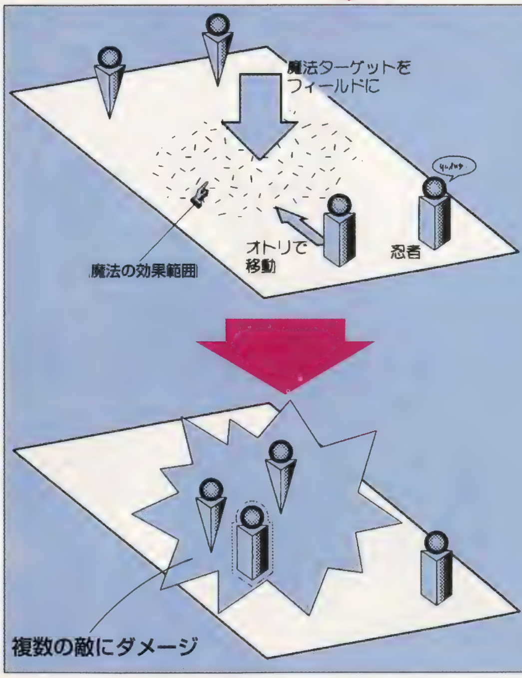
④魔法発動！ 敵パーティ全体にダメージを与える。

### 対フィールド

フィールドに対して魔法をセットする。入力時にそのフィールドにキャラがいなくてもセットはできるが、発動時の有効範囲に誰もいなければ空振りとなる。発動するタイミング、つまりチャージ・タイムの時間をつかんでおく必要がある。



➡冷属性黒魔法「ブリザラ」が炸裂。ブリザドの強力版




①フィールドに対して、有効範囲の広い魔法をセット。

②①の魔法に対する耐性を持った味方キャラを、オトリとして魔法ターゲット内に進ませる。

③敵キャラがその味方キャラにおびき寄せられ、何も知らずに魔法ターゲット内に入ってくる。

④魔法発動！ フィールド内の敵はダメージを受けるが、味方は受けない。

## 応用することで戦術の幅が広がる

このページではCTBの特徴を活かした魔法攻撃例を挙げたが、ほかにもさまざまな戦略・戦術が考えられる。回復系魔法に応用したり、魔法耐性のある味方キャラに攻撃魔法をかけて敵陣に突っ込ませるなど、4Dバトルならではの戦術を見つける楽しみがある。



➡魔力の壁でキャラを守る「ウォール」。突入させるときに有効

召喚獣バハムート



➡召喚獣も登場。今のところ判明しているのはバハムートだけだが…

# 剣気、なお高まれり！鬼気迫る闘いの模様を追跡調査！

ついに対戦モードの姿が判明！システムのさらなる詳細も明らかに!!


⇧さらに自由度が増し、リアル対戦を実現したシステム


⇧戦いを引き締めるサブウエポン。各キャラ用武器の詳しいデータが明らかになった！

## 詳細判明！ 迫力の剣劇はまるで鬼神のごとし！ 次々発覚する戦士たちの姿

これまでの格闘ゲームとは一味違うこの作品。詳細が明らかになるたびに、その独特の雰囲気は強まってくるばかりだ。今回は、さらに独自の世界を作りだすシステムの詳細が判明した。

## 死闘へ向かう前に…対戦モード画面公開



⇩いざ戦いの舞台へ。主要武器の選択は戦いを左右する重要なファクターになる

対戦アクションというからにはウリの1つとなるのが2P対戦。対戦時の選択画面がついに公開！『ブシドー』の名に恥じぬ、緊張感が満ちたものになっている。

## 初公開！ いざ！ 2P対戦選択画面

一旦武器を手にすれば緊張感みなぎる顔になるキャラ。武器を渡してくれる少女は立会人か？ もちろん舞台に立つ前は、一礼を忘れない。







格闘アクション ブシドーブレード
スクウェア
PS 3月14日発売予定 5800円
メモリーカード対応（1ブロック）
同画面対戦可能（2人まで）

VSバトル

# 息のつまるような闘いはこう展開する 2P対戦の流れを追跡！！

対戦模様はどんな感じになるのか、実際の流れに沿って紹介してみよう。他の格闘物よりも一撃の重みがあるシステムだけに、連続技などの派手なイメージは今のところ感じられない。しかし緊張感という点では、これまで味わったことのない対戦になるだろう。

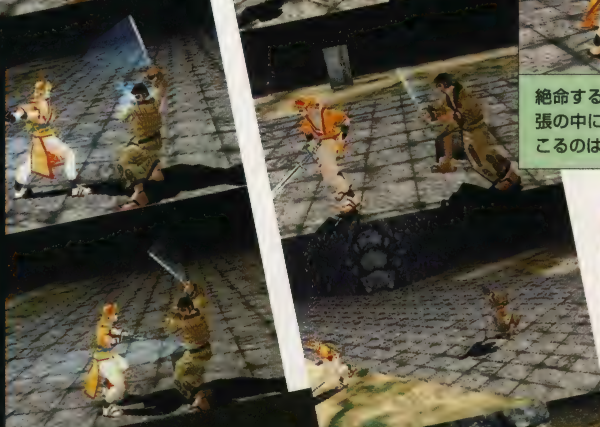
## 熱き対戦模様公開

あくまで一例である、広い舞台を活かした戦い。もちろん戦闘スタイルは自由。独自の戦い方がベストだ。



⇧キャラを活かすも殺すも、プレイヤーの力量次第だ







## 死闘終わった後…つかの間の勝利感

必殺の一撃を決め、相手を倒す瞬間は快感だ。相手を絶命させた後は、その決定的瞬間をリプレイして見ることができる。このリプレイはカメラのアングルやズームにより、普通の戦闘時よりもドラマチックな演出がされるのだ。

⇩勝利し、張り詰めた空気の覚める瞬間。フィールドに残るのは、常に唯一人なのだ



## 必殺の瞬間をもう一度、リプレイシーン



攻撃しようと刀を振り上げた空蝉の隙を突き、蛍火の一の太刀が命中！

返す刃で二の太刀を繰り出す。ふらつく空蝉には、この攻撃はかわせない…？

絶命する空蝉と、いまだ緊張の中にある蛍火。後にのこるのは勝者のみだ

## 両刃の剣の有利点？

決め手となった両刃攻撃は、片刃の日本刀などでは不可能なのか？　刃を返す（刃の向きを変える）ことは…？

## ●勝どきをあげ演武

リプレイ後、各キャラは使用武器ごとに独特の勝利ポーズをとる。この演武もカメラワークでの演出がされる。これにより勝利感が強調されるのだ。



⇦生き残った喜びを噛み締める蛍火



サブウエポン

# 常に漂う緊張感を生み出すサブウエポン 各キャラ補助武器の特徴！

その性質上、間延びしてしまいそうな戦いに、緊張感を生み出すのが補助武器＝飛び道具。今回、詳細データが明らかになった。各武器の特徴はそれぞれ違うのだ。

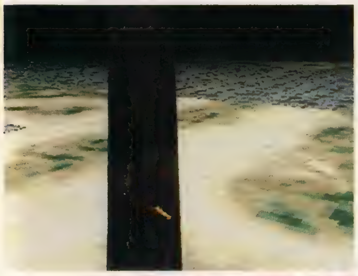




⇧⇧⇦補助武器の種類によって、性質は大きく異なる。御門の投げた合口は、風門に見事ヒットしているが、風門の鉄扇は御門の足元に落ちてしまった

## ●障害物の影響

障害物が大きく戦術に関わってくることは以前お知らせしたが、これはサブウエポンでも同じ事。遠距離攻撃を障害物を利用して、かわすことも可能だ。障害物によっては、刺さってしまうものも。



⇧木に深々と刺さった短剣。引き抜くことはできる？




⇧⇦短剣をかわす御門。飛び道具の軌道上のものは障害となる。短剣は木に刺さる

## 補助武器詳細一覧

補助武器にはそれぞれ性能差がある。相手の投げた武器を拾って使う場合、性能に合った使い方が必要となるのだ。

### 鉄扇（風門）



豪快さの中に風流さも見える武器。1.4kgと重く、飛距離は短くスピードも遅いが、破壊力は抜群。

⇧扇といっても鉄製なのでかなり重量がある。威力もかなり大きい

### 短剣（ブラックロータス）



両刃のナイフで重量は0.7kg。回転させ投げることで遠心力を生み、破壊力を増す。速度は出ないがその威力は大きく、刀では防ぎきれない。

⇨本来は投げ武器ではない短剣。投げられたら受けるより、避けた方が無難

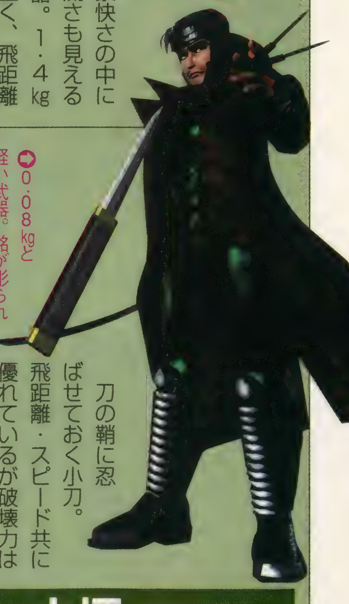
### 合口（御門）



刃渡り20cm程度の短剣。破壊力があるうえ、スピードも出るので使いやすい。防御しづらい武器だが、飛距離は短い。重量は0.4kg。

⇨俗に言うドス。かなり肉厚の刃が特徴的な武器

### 小柄（空蝉）



刀の鞘に忍ばせておく小刀。飛距離・スピード共に優れているが破壊力は低い。防御されると簡単に弾かれてしまう。

⇨0.08kgと軽い武器。銘が彫られているが、実はレプリカである

### 手裏剣（蛍火）



鉄環四方型と呼ばれるタイプの手裏剣である。投げるために作られているため、飛距離・スピードに秀でている。しかしダメージ値は低い。

⇨錆びているように見えるが、これは様々な毒を仕込んであり変色したため

フリーランニング&画面構成

# 自由な闘いを実現した広大なフィールド！ 360度から襲いくる緊張感

このゲームの特徴である広大なフィールド。これを活かすため、様々なシステムが導入される。この独自のシステムを紹介しよう。

## フリーランニングでスピーディな戦い！

以前紹介したフリーランニングだが、移動しながらの攻撃ができることが判明。360度の全方向移動からの攻撃はスピーディな戦いを生み出す。素早く戦術を立てることが必要になる？



お互いにフリーランニングからの攻撃を仕掛けようとする蛍火と辰美



蛍火の攻撃をかわしつつ、辰美の攻撃が胴を狙う。見事にヒット！



### ●激突する2人

勢いのある行動が時にアダとなる例。フリーランニング中にお互いが衝突すると、弾かれ倒れてしまう。これは戦いの流れを左右することにもなるだろう。ダメージがあるかは不明。障害物などでも同様のことが起きる…？

### 激しいバトルではこんなことも…



走りながら接近する2人。お互い避けようとするが…

肩と肩がぶつかり、激しく弾かれる。ダメージはあるのか？



⬆走りながらの攻撃は、戦いをよりスピーディにする

## 操作系をフォロー！画面構成はこうなる

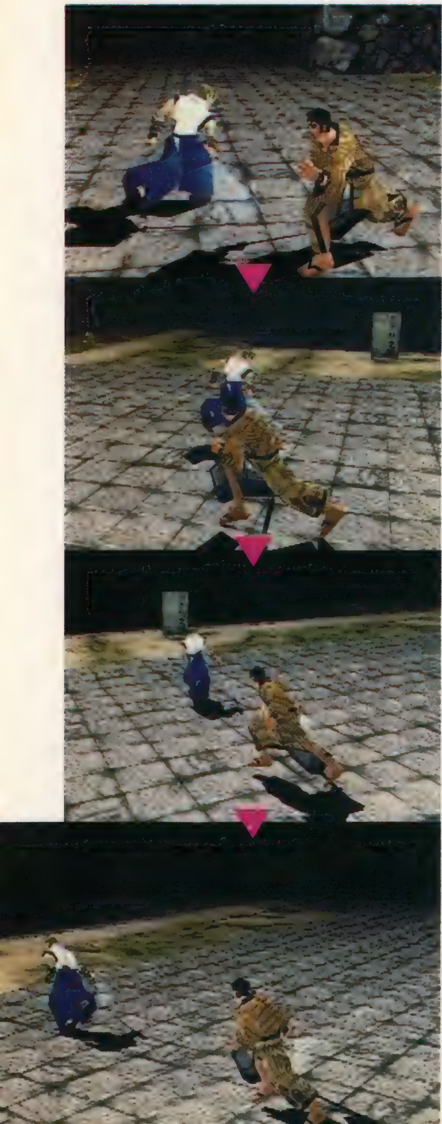
フィールドでお互いが激しく移動した場合、前後左右が分からなくなる恐れがある。これを避けるため、キャラの位置が一定に表示するようカメラの位置移動がされる。操作中のカメラ位置は常にキャラ2人の中間に保たれるのだ。



➡キャラとキャラの中心を横から表示する画面。これが基本型の表示方法になる

### 2人の動きを常にフォロー！

画面表示の変更は、フリーランニングによる素早い移動にも対応。縦に並んだ表示になることもあるが、カメラが追うので問題はない。



### ●瞬時に画面変換

ジャンプで相手の頭上を飛び越えるなど瞬時にキャラ位置が変わる場合でも、カメラ方向は素早く移動。惑うことなく操作可能だ。

### ジャンプによる位置変化

お互いの位置が逆になるような場合でも、カメラは反対側に素早く回り込む。



### ●死角の処理方法

変化に富んだフィールドでは、死角が生じる場所がある。この場合、キャラの姿が優先され表示。常に自分と相手の位置が分かる。



段差の方に走りこむ風閂。手前にある壁が、半透明になっている

上の段の敵に接近。半透明処理とアングル変化で2人の位置関係を表示

カメラが壁の裏に回り込む場合、壁が消え地面のみの表示になる



# 新キャラと各システムの最速情報!!

# TOBAL 2

## トバル2 ™

春発売に向け、現在順調に開発されている『2』。今回も、新たに判明したキャラとシステム面の情報をお届けする。もちろん新モードの最速情報もありだ!!

| | |
|---|---|
| 格闘アクション | TOBAL 2 |
| スクウェア | |
| PS | 今春発売予定<br>価格未定 |
| | メモリーカード対応（ブロック数未定）<br>アナログジョイスティック対応<br>アナログコントローラ対応<br>同画面対戦可能（2人まで） |

### ！ムーフー再び登場!?

前作のボスキャラの一人、ムーフーが描かれているCGを入手。彼が『2』にも登場することを示唆しているようだが、残りのボス、ウダンやノークは？




⬆ボスキャラとして前作に登場したムーフー。再登場か？

## ついに判明!! チャコ・ユタニ 謎の女格闘家のプロフィール

現時点で判明している新キャラは2人。その内、ドクターVに関しては詳細が判明していたが、今回は以前紹介した女格闘家の素性がついに判明した。

彼女の名前はチャコ・ユタニ。職業は、なんと宇宙パトロール隊員である。なぜ彼女は、闘技会「トバルナンバーワン」に参加するのだろうか？



⬆参加理由はどうであれ、女の子が増えてウダン皇帝はチョット喜んでいるかも



➡名前やルックスからして日系人のようだが、国籍は不明である

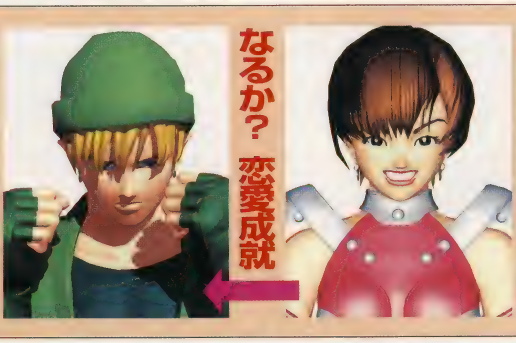
### チャコ・ユタニ

宇宙パトロール隊員の彼女は、トバル星に邪悪な気が蔓延しているのを感じて調査を開始。おりしも、ここで闘技会が開催されることを知った彼女は、情報を得るため大会に参加することに…。

### ♥チャコはグリンがお好き

実は、彼女が大会に参加するのは調査のためだけではなかった。なんと彼女は、偶然見かけて一目惚れしたグリン・カッツに会いたいという、ミーハーな目的も持っているのだ。

グリンといえば前大会の優勝者。試合になれば、チャコもまた彼の敵になるわけだが…。




➡格闘の腕は未知数だが、グリンにメロメロなのは確かなようだ

➡格闘以外でも追い回されることになってしまったグリン

# やはり奥義＝飛び道具なのか？ 今回はマリーの勇姿をお届け

奥義について現時点で判明しているのは、各キャラに最低1つは備わっていることと、そのどれもが飛び道具系であることだ。

そして、今回紹介するマリーの奥義も例外ではなかった。左の写真を見てもらえば分かるように、彼女もまた飛び道具系の奥義を習得しているのだ。

まだまだ不明瞭な点が多い奥義だが、システム面については近日中に公開できそうなので、続報に期待していてほしい。

## ●彼女の奥義とは!?

気を溜めて放出するというのは他のキャラたちと同じだが、興味深いのはその形状。あたかも砲丸のように相手に向かっていく気は、かなり威力が高そうだ。





### ロシアの血が炸裂！

<なし> 放物線を描いて飛んでいくマリーの気。落下した際の爆風を見る限り、当れば相手に大ダメージを与えられるは

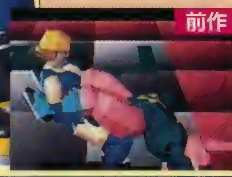
⇧マリーの奥義は、技の出るのが非常に遅そうだ。狙って相手にぶつけるのは、かなり難しいかもしれない




### 初登場！『2』のマリー

今回初めて『2』の画面に登場したマリー。持ち前のパワフルな投げ技は今回も健在か？

金髪をなびかせ闘う彼女は、ロシア系フランス人だ。




## ●すでに判明している奥義

以前に紹介した、各キャラの奥義をもう一度おさらいしよう。どれも飛び道具系だが、キャラにより、威力やスピードに特徴がありそうだ。




⇧青白い光を放つエポンの奥義。どちらかというと威力よりスピード重視型か？




⇦チュージの奥義。相手に向かって燃え盛る炎が飛んでいく！




⇧自らのエネルギーをビーム状に放出。自滅技に近いかも



⇧気の集合体のようなものを投げつける奥義。気を溜めるのに時間がかかりそうな技だ




⇨トサカを投げつけているのに、なぜか頭のトサカが取れていないのが不思議

# つかんでからの攻撃あれこれ その選択肢は多岐にわたる!

相手をつかんでからの攻撃は前作にもあったが、『2』ではつかみ後の選択肢が増えたことにより、より白熱した攻防が楽しめるようになった。キャラによっては独自の攻撃を持つものもいて、つかみ後の読み合いが白熱することは必至だ。今回はつかみ後の攻撃パターンを一挙に紹介しよう。

### つかみからの攻撃例

| | | |
|---|---|---|
| つかみ → | 打撃 → | 連続攻撃 |
| つかみ → | 押し引き → | 打撃やつかみなど |
| つかみ → | 投げ → | 押し倒し |
| つかみ → | 離す → | 打撃やつかみなど |

選び方によっては、さらに複雑なパターンが組める。選べる技も上記の種類だけではないようだ。

### ●打撃

つかんでからの打撃攻撃。キャラによってグラフィックが変化するようだ。前作では単発のみの攻撃だったが、『2』ではここから連続して攻撃することができる。

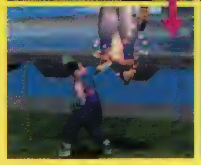


攻撃がヒットした瞬間。そのまま打撃攻撃で攻めるか、再びつかむかを選択することができる

### ●連続攻撃

最大5発までの攻撃がヒットする連続技。上下段の打ち分けが可能だ。さらに、途中から投げ技に移行することもできる。





防御側は、攻撃側が上下段のどちらを攻めてくるかを予想し、ガードする必要がある。

### ●押し引き

つかんだ状態のまま移動する。左右だけでなく、手前や奥にも移動が可能で、相手をリング外に落とす事も容易になった。




前作よりもスムーズに行えるようになった押し引き。リングアウトを狙うと見せかけて、ふいに打撃や投げなどの攻撃を加えることもできる。

### ●投げ/パターン1

投げ技はキャラにより性質が異なる。基本パターンは、単純に相手を投げ飛ばすだけ。この場合、相手を投げ倒した後、そこから追い打ち攻撃を仕掛けることもできるのだ。





打撃や関節技などの追い打ち攻撃が用意されている

高々と相手を持ち上げ、そのまま地面に叩きつける。これだけでも十分威力がありそうだ

### ●投げ/パターン2

キャラによっては投げ技から相手を押し倒す場合がある。たとえばホムの場合、写真のように相手を投げた後、そのまま馬乗りの状態に移行するのだ。さらにここから攻撃を加えることが可能であり、投げと追い打ちがセットになったものと考えてもらえばよい。





パワーボムから相手をフォール!! といってもプロレスではないのでカウントは入らない。ここから相手に追い打ち攻撃を加えるのだ

### ●押し倒し

投げてから押し倒す場合と違うのは、つかんでからすぐにこの状態に移行できること。先ほど紹介したホムの投げ技が特殊例であって、本来はつかみ→押し倒しが基本である。現時点では、ここから打撃攻撃を加えられることが判明しているが、もしかすると関節技なども用意されてるかも。



マウントポジションから、相手をタコ殴り。最大何発ぐらい攻撃できるのか?

### ●離す

一見、意味のない行為に思えるが、実は重要な動作。たとえば、つかまれた相手がこちらの攻撃に備えている時、逆にこちらから離してしまえば完全に裏をかくことができるのだ。



特に対人戦で有効な技の一つ。相手の虚を衝くため、どんどんフェイントをかけていこう

# よりRPG要素が強くなったクエスト&VSモード

最後に、新クエストモードと謎のVSモードの情報をお届けしよう。おまけとは呼べないほどの完成度を誇るこれらのモード。これまでに入手してきた情報をまとめてみると、非常にRPG色の強いものであることが分かるのだ。

## 地上と地下が入り組んだ新クエストモード

地下ダンジョン一辺倒だった前作と違い、新クエストモードには地上と地下の2つのフィールドが存在する。地上には町や砂漠、遺跡などがあり、そして地下にはダンジョンと、まさにRPG並みの多彩なフィールドが用意されているのだ。

### 地上にもダンジョンの要素がある



入り組んだ町の中や、迷路のような屋外。地上もまたダンジョンのような構成である

### ●砂漠

広大な砂漠。どこかに地下ダンジョンの入口があるようだが、目印がほとんどなく、闇雲に歩いていると迷ってしまいそう。途中にオアシスとかあったりして。



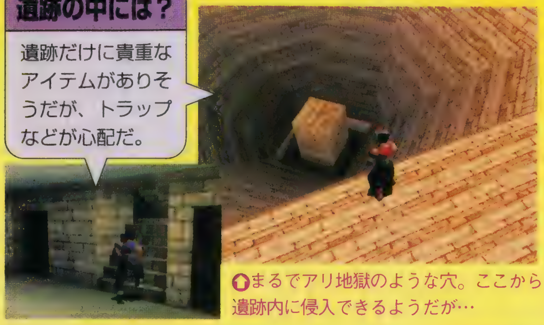
砂漠のところどころに点在する廃墟。これらは一体何を意味するのか

### ●遺跡

周囲を岩場に囲まれた遺跡。誰が何の目的で作ったのかは謎だ。遺跡内を探索することもできるようだが、何か特別なお宝でも眠っているのだろうか?

**遺跡の中には?**

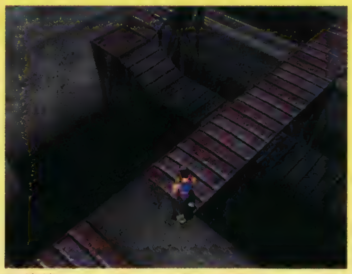
遺跡だけに貴重なアイテムがありそうだが、トラップなどが心配だ。



まるでアリ地獄のような穴。ここから遺跡内に侵入できるようだが…

### ●廃坑

以前は鉱石などを採掘していたようだが、現在はすでに使用されていない。こんなところに来ても、大した物は発見できないと思うのだが…。



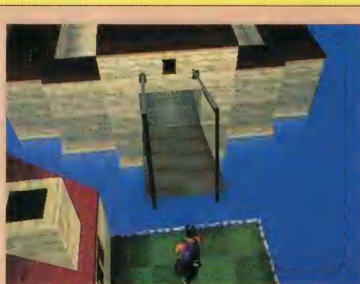
複雑なダンジョンと化した廃坑。いかにもモンスターとかが出てきそうだ

### !なんと町は1つではない

アイテムや冒険のヒントが入手できる町。どうやら町は1つだけではなく、この世界にいくつか点在しているようだ。



アイテムやヒントの入手以外に、宿屋なども登場するかもしれない



今回紹介するのは、ゲームの最初に登場する町。吊り橋があったりと、楽しげな様子だ

## さらに珍キャラ登場 謎のVSモード

恐竜やオオカミといった珍キャラが登場する謎のVSモード。依然、その内容は明らかにされていないが、今回も新キャラ3体の画面写真を入手。さっそく紹介していこう。

注目すべきは、ガイコツと魔法使い。彼らの出現で、このモードに登場するキャラたちにRPG的なノリが見えてきた。これは単なる偶然なのか、それとも…?




力強いジャンプを披露するサル。猛然と襲ってくるその姿に、恐怖すら感じる




闘う人骨。全キャラ中、最も筋力がなさそう…というか、ない




妖しい魔法攻撃を繰り出す魔法使い。魔法は何種類かあるのだろうか?

**RPGライクなラインナップ**

格闘ゲームとしては異質なキャラたちだが、どれもRPGに登場する代表的なキャラばかり(犬除く)。



# まだまだあるぞ!!
## スクウェア&アクエスの PSソフトラインナップ

最後に、現在スクウェアから発表されているPSソフトを一挙に紹介する。注目すべきは、同社のブランド、アクエスからリリースされる3作品。今後もスクウェアから目が離せないぞ。

シューティング

### ザウバー

発売日未定 | 価格未定

ポリゴンを駆使した3Dシューティング。近年のスクウェア作品のジャンルとしては異色といえる。

スクウェアのタイトルの中で、もっともその中身が謎に包まれている作品。

なお、ここに掲載している写真は開発初期のものであって、タイトルやグラフィックなど、大幅に変更される予定があることをあらかじめお伝えしておく。

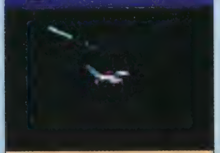


⬅まるで映画を見ているような1シーン。オープニングのムービーか?

**●自由自在のスクロール**

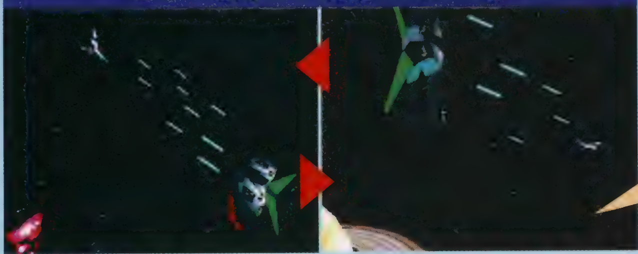
操作システムなども一切不明。だが、写真から推測するに、3D空間を活かしたスクロールが体験できるのは間違いなさそうだ。

**これが自機か?**



画面に小さく写っている白い機体。どうやらこれが自機らしい。どういった攻撃ができるのだろうか。

**あらゆる角度で戦いが展開される**



⬆スクロールは任意変更が可能か? ステージによって異なる場合も考えられる

**●戦場となるのは?**

掲載しているゲーム画面は、どれも宇宙空間での戦闘シーン。全体のステージ数や種類など、気になる部分は多い。左の写真を見ると、ワープゾーンらしきものもあるのだが…。



⬅➡ワープを利用し、各ステージ間を自由に移動することもある?




⬅敵機との死闘。しかも挟み撃ちだ!!

テーブル

### プロロジック麻雀 牌神

1月31日発売予定 | 5800円

アクエスから発売されるPSソフト第1弾は、自分の思考をプログラムできる麻雀ゲームだ。

このゲームの最大の特徴は、自分の打ち筋をロジック(論理)化し、コンピュータや友達と対戦できること。つまり、自分との対戦という夢の対局も可能なのだ。

**●ロジックの作成**

ロジック作成が面倒な人は、簡易作成モードを使用。麻雀での自分の傾向を入力するだけで、簡単に自分の分身が作れるのだ。

**楽々作れるモードもあるぞ**



さまざまな状況下の中、どんな打ち方をしていくかを各項目ごとに答える。つまり指向性を設定するのだ。

指向性を決定すると自動的にロジックが作成される。これに手を加え、ロジックを強化することも可能。

**自分の思考をプログラム**

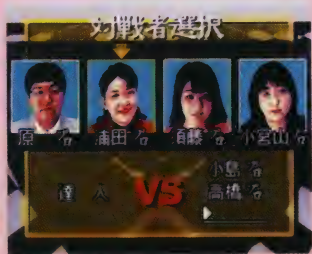


⬆自分でプログラムする場合、思考ブロックをマス目に配置していくのだ

**●オープン対局で力をつける**

作成したロジックはこのモードで使用する。自分のロジックを、コンピュータ雀士や別に作成したロジックと対戦させる。この場合プレイヤーは観戦するのみ。

もちろん、直接プレイヤーが麻雀に参加することもできる。

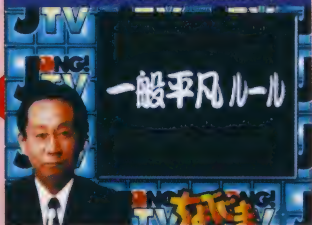



⬆作成したロジックの強さを調べるもよし、普通に自分で対局するもよし

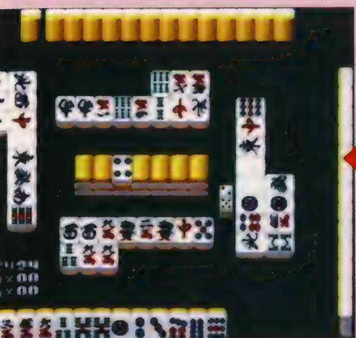
**●防衛戦でプロを撃破**

純粋に麻雀対局だけを楽しみたいなら、この防衛戦モード。ここでは、プレイヤーは麻雀の達人となり架空のTV番組に出演し、実在の雀士たちと勝ち抜き戦を行っていくのだ。

**架空のTV番組に出演!**




⬅➡フジテレビアナウンサーの福井賢治氏が対局中の様子を実況してくれる





※『ザウバー』『グランドチャンピオンズラリー』の画面は開発初期のものでありあり、実際の製品と異なる場合があります

スポーツ

# スーパーライブスタジアム

発売日未定 5800円

アクエスが提唱するスポーツ＆エンタテインメントの言葉通り、定番の野球ゲームも発売予定だ。

ポリゴン野球ゲームは、すでに他社からも発売されているが、この『スーパーライブ～』はプレイはもちろん、実際に試合を観戦しているかのような演出がウリ。選手のリアクションや視点の切り替えなど、文字どおりライブ感覚にこだわって制作されているのだ。

野球という定番モノだけに、その出来栄えが注目されている作品である。



⇨選手や球場はすべてがポリゴンで表示される。写真は守備側の視点から

## ホームラン後のリプレイ

ホームランを打つとリプレイが流れる。なんと、バットから虹が出ているぞ!!

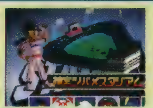



## ●こだわりのゲームシステム

ここでは、ゲームの基本画面から『スーパーライブ～』の魅力を紹介していこう。野球ファンは要チェックだ。

### スタジアム

スタジアムは全部で11球場ある。もしかすると、隠し球場もあるかもしれないぞ。



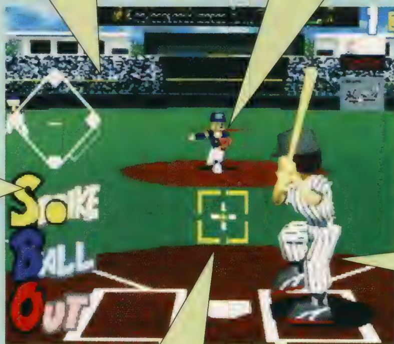
⇨実際の球場をリアルに再現

### リアクションの豊富な選手たち

デフォルメされた選手たちのリアクションは、見ているだけでも十分楽しめる。そのパターンだけでも相当な種類がありそうだ。

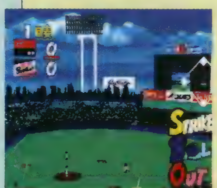


⇧派手なアクション。サヨナラホームラン後か？




### 大きく見やすい表示

試合中のスコアやカウントが、他の野球ゲームより大きく表示されるのが特徴。これは、演出的な意味もあるだろうが、随時切り替わる視点により、プレイヤーが表示を見失わないように配慮されてもいるのだ。書体がポップ調なのは斬新。



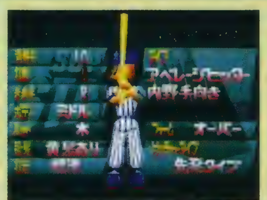
⇨視点がズームアウトしても見やすい。細かな配慮がうれしい

### 操作方法はどうなる？

現時点では、操作法はまったく判明していない。ただしバッターのカーソルなどを見る限り、かなりオーソドックスな作りになっているようだ。

### チームや選手のエディットが可能

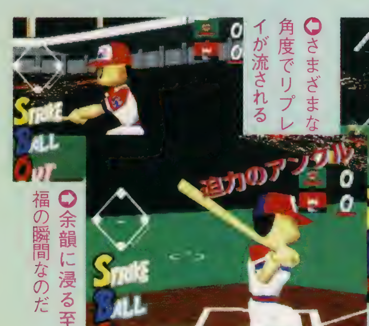
選手を作成して各球団に登録させることができる。最大10人まで登録可能なので、オリジナル球団を作るという遊び方もOKだ。




⇧選手のパラメータは、設定により変化する

## ●カメラワークによる演出

左の写真はクイックリプレイの一例。こうしたリプレイは、ホームラン性の当たりを打った時や盗塁の時など、瞬間的に挿入されるようにできているのだ。これらの演出は、プレイヤーが操作できない時間帯（たとえばバットを振った後など）を利用しているので、操作にはまるで影響がないのだ。

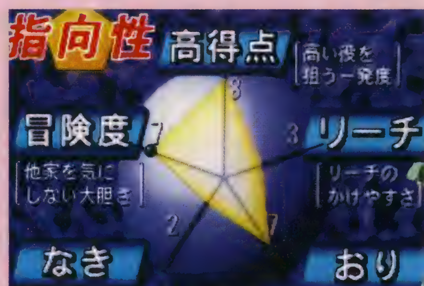



⇨さまざまな角度でリプレイが流される

⇨余韻に浸る至福の瞬間なのだ




⇧ジャストミートの時などに挿入される




⇧細かな打ち筋をブロックに入力できる




⇧数々のTV番組に華を添えている、あの名調子がPSに!!



レース

# グランドチャンピオンズラリー

発売日未定 価格未定

アクエスのレースゲーム。スピード感はもとより、チューニングの楽しさが満喫できる。

秒間60フレームのポリゴン表示により、スムーズに流れる背景やマシンのリアルな挙動を再現したレースゲーム。

なお、こちらも『ザウバー』と同様、現在はグラフィックやシステム面などに大幅な改良が施されているようだ。




⇨タイヤの周りには土煙が!? グラフィックの細かさも半端じゃない

# 超ウルテクニック

## ゲームをより深くプレイできるウルテクがここに結集

『闘神伝3』を筆頭に、隠しキャラ登場のウルテクがたくさん発見されたぞ。これで対戦が盛り上がることまちがいなしだ！

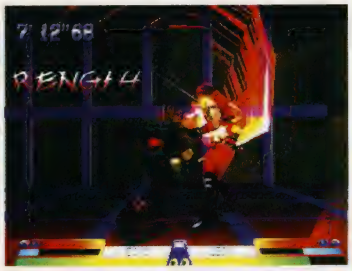
### 優 18人の隠しキャラ発見

闘神伝3 PS

18人のダークサイドキャラを使用できるウルテクを教えよう。

難易度はなんでもいいから、最初から使用できる14キャラ全員を使用して、「1P GAME」をクリアしよう。すると、クリアしたキャラに対応して、ダークサイドキャラが1人ずつ使えるようになり、合計で28人のキャラが自キャラとして使用できる。

この状態で、「ふつう」以上の難易度の「1P GAME」をクリアすると、ショウが使える。また、ショウが使える状態で、「ふつう」以上の難易度の「1P GAME」を通算で18回以上クリアすればアベルが使えるようになる。このアベルを使用して「ふつう」以上の難易度の「1P GAME」をコンティニューしないでクリアすると、ヴェイルが使用できるようになる。さらに、ヴェイルを使用し、「ふつう」以上の難易度の「1P GAME」をコンティニューしないでクリアすると、ナルが使用できるぞ。



↑とにかくクリアしなければキャラは出現しない。テクニックと時間がかかる技だ

隠しキャラは強いぞ！



←隠しキャラどうしの対決！ なんとナルはまだ幼い女の子だぞ

**隠しキャラの出現条件一覧表**

| キャラ名 | 条件 |
| --- | --- |
| シュルツ | カオスでクリアする |
| タウ | ガイアでクリアする |
| アタワ | エリスでクリアする |
| レオン | エイジでクリアする |
| ヴァーミリオン | ナギサでクリアする |
| ゾラ | ソフィアでクリアする |
| トウジン | モンドでクリアする |
| アダム | ラングーでクリアする |
| バルガ | デュークでクリアする |
| Miss.ティル | シズクでクリアする |
| テン・カウント | カインでクリアする |
| ジャッジメント | デビッドでクリアする |
| レイチェル | トレーシーでクリアする |
| スイレイ | バイホウでクリアする |
| ショウ | ダークサイドキャラがすべて使える状態で、「ふつう」以上の難易度をクリアする |
| アベル | ショウが使用できる状態で、「ふつう」以上の難易度を18回クリアする |
| ヴェイル | アベルを使用して、「ふつう」以上の難易度をコンティニューしないでクリアする |
| ナル | ヴェイルを使用して、「ふつう」以上の難易度をコンティニューしないでクリアする |

※表中のクリアとは、すべて「1P GAME」モードをクリアすることを示す。

### 秀 おまけパスワード

スーパードンキーコング3 SFC

ファイル選択画面で好きなファイルにカーソルを合わせたら、L、R、R、L、R、R、L、R、L、Rの順にボタンを押そう。すると、表示されているファイル名を自由に変えることができるようになる。ここで、下の表に示したファイル名を入力してゲームを始めれば、いろいろな効果を得られるぞ。このうち、「MERRY」のファイル名を入力してゲームを始めた場合、ボーナスステージがクリスマスバージョンになる。ここでは、星がジングルベル、バナナがプレゼントボックスになるのだ。

（長崎県／もえもえ）




↑たとえばファイル選択画面でファイルにカーソルを合わせて、左のようにする

L、R、R、L、R、R、L、R、L、Rの順にボタンを押す




↑ファイル名を入力できるので、「MERRY」と入力すると…

クリスマスバージョン!!



↑ボーナスステージの星がジングルベルになっているのだ

| ファイル名 | 効果 |
| --- | --- |
| MERRY | ボーナスステージがクリスマスバージョンになる |
| ERASE | ランキングのデータが消える |
| MUSIC | ゲーム中のBGMを聴ける |
| COLOR | プレイヤーの色が変わる |
| LIVES | 残り人数が50匹でスタート |
| ASAVE | コースをクリアすると自動的にセーブされる |
| HARDR | DKバレルの数が減る（新規ファイルのみ） |
| TUFST | DKバレルとコンティニューバレルが無くなるが、コングが2匹になる（新規ファイルのみ） |

# 超ウルトラテクニック

良

## 24人の隠しレスラー

ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE

S S

モードセレクトで「ビクトリーロード」の「HWAヘビー級統一シングルチャンピオンシップ」か「HWA Jr.ヘビー級統一シングルチャンピオンシップ」を選択しよう。特定の団体を制覇すると、隠しレスラーが出現するぞ。

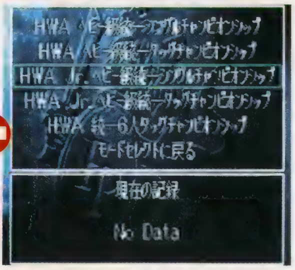
隠しレスラーは、VIEW JAPANに5人、OLIVE JAPANに6人、新生IWに3人、ゆきぐにプロレスに1人、WWCに2人、THREE・Aに2人、格闘家に1人登場する。

また、ヘビー級の全団体を制覇すると、隠し団体であるHIDEが出現する。この団体を制覇すると、さらに4人の隠しレスラーが使えるようになるのだ。

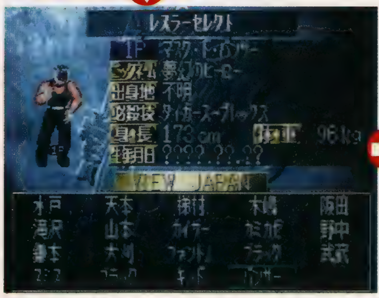
なお、隠しレスラーの得意技は下の表のとおり。コマンドはマニュアルの操作表記に従っている。

⬇各団体のレスラーを倒していくと、最後に隠しレスラーが登場






⬆どちらかのクラスの統一シングルチャンピオンシップを選ぼう




⬆倒せば、隠しレスラーを使えるようになるぞ




⬆全団体を制覇すると、モードも増える



⬅総勢24人の隠しレスラーが登場。夢のような試合をすることができるのだ

## 隠しレスラーの得意技一覧表

※☆は必殺技を示す

| Jr.ヘビー級 | | | ヘビー級 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 名前 | 技名 | コマンド | 名前 | 技名 | コマンド | 名前 | 技名 | コマンド |
| マイティボウイ・スミス | オクラホマスタンピート☆ | 組みC左右 | ビクトリー武蔵 | 延髄斬り☆ | 立ちC | マッド・タイガー | コブラクロー☆ | 仰向け頭B |
| | 捻り式パワースラム | カウンターB | | ナックルアロー | 組みA | | 噛みつき | 組みC |
| | ダイビングエルボードロップ | コーナーA+B | | 卍固め | バックC | | コブラクロー | 組みC上 |
| | カナディアンバックブリーカー | 組みC | | チョークスリーパー | バックA+B | | 凶器攻撃 | 組みC左右 |
| | アバランシュホールド | 組みA+B | | リバースインディアンデスロック | うつ伏せ脚B | | 凶器攻撃 | バックC上下 |
| ブラック・パンサー | Kドリラー☆ | 組みC下 | グレート司馬 | ランニングネックブリーカー☆ | 走りB | ジャイアント・ロシュモフ | ツームストンパイルドライバー☆ | 組みA+B |
| | ドロップキック | 立ちC | | ドロップキック | 立ちA+B | | ネックハンギングツリー | 組みB |
| | 叩き付けブレーンバスター | 組みC上 | | ジャイアントキック | カウンターB | | アルゼンチンバックブリーカー | 組みC上 |
| | リバースブレーンバスター | バックC上下 | | 脳天唐竹割り | 組みC上 | | アバランシュプレス | 組みC下 |
| | 急所蹴り | バック返しB | | 河津掛け落とし | 組みC左右 | | エルボードロップホールド | 仰向け頭B |
| ダイナミック・キッド | スーパーダイビングヘッドバット☆ | コーナーB | トミー・ボンバー | 元祖バックドロップ☆ | バックC左右 | ディック・スレンダー | 足四の字固め☆ | 仰向け脚B |
| | 剃刀ブレーンバスター | 組みB上 | | ジャンピングニーパット | 走りA | | 超長滞空ブレーンバスター | 組みC上 |
| | チンクラッシャー | 組みB下 | | 元祖バックドロップ | 組みC左右 | | ジャンピングパイルドライバー | 組みA+B |
| | ジャンピングツームストンパイルドライバー | 組みA+B | | バックドロップホールド | バックC上下 | | ニークラッシャー | バックB |
| | ヘッドドロップ（顔面） | 仰向け頭C | | ギロチンホイップ | コーナー組みC下 | | ニースタンプ（脚） | うつ伏せ脚C |
| マスク・ド・パンサー | タイガースープレックス☆ | バックC左右 | ハリー・テキサンJr. | スピニングトーホールド☆ | 仰向け脚B | ネバーランド・ロッシュ | 高速ダブルアームスープレックス☆ | 組みC下 |
| | ローリングソバット | 立ちA+B | | エルボースマッシュ | 組みA | | フロントスープレックスホイップ | 組みC上 |
| | スペースフライングタイガーアタック | 走り場外C | | ヘッドロック | 組みB | | 元祖ジャーマンスープレックス | 組みC左右 |
| | 旋回式ボディプレス | コーナーA+B | | テキサススープレックス | 組みB下 | | ベリートゥバック | バックC上下 |
| | 高角度ジャーマンスープレックス | バックA+B | | リバースインディアンデスロック | うつ伏せ脚B | | 元祖ジャーマンスープレックス | バックC左右 |
| マスク・ド・パンサーII世 | タイガードライバー☆ | 組みC下 | ビッグ・ザ・G・ブル | キングコングニードロップ☆ | 仰向け頭B | 力皇山 | 袈裟切りチョップ☆ | 立ちC |
| | トペ・コン・ヒーロ | 走り場外C | | 喧嘩キック | 走りA | | 脳天唐竹割り | 組みB下 |
| | タイガースープレックス | バックC上下 | | ダイビングダブルニープレス | コーナーA | | 喉笛チョップ連打 | 組みC |
| | タイガースープレックス'85 | バックC左右 | | ダイビングギロチンドロップ | コーナーB | | 頭突き連打 | 組みC上 |
| | ローリングジャーマンスープレックス | バックA+B | | ゴリラスラム | 組みA上 | | 串刺し喉笛チョップ | コーナー組みC上 |
| グラン・マリポーサ | ウラカン・ラナ☆ | 組みC上 | アブドル・ザ・デンジャー | エルボードロップホールド☆ | 仰向け頭B | カルロス・クラウザー | 元祖ジャーマンスープレックス☆ | バックC左右 |
| | ウラカン・ラナ | カウンターB | | 地獄突き | 組みA | | ゴッチ式パイルドライバー | 組みC下 |
| | トペ・スイシーダ | 走り場外C | | 踏み込み地獄突き | 組みB下 | | クルックヘッドシザース | 仰向け頭B |
| | 飛びつきスイングDDT | コーナーA+B | | 凶器攻撃 | 組みC左右 | | ボーアンドアローバックブリーカー | うつ伏せ脚B |
| | ジャンピングバックドロップ | バックC左右 | | 凶器攻撃 | バックC上下 | | 裏膝十字固め | うつ伏せ脚C |
| マスカラ・イーグル | フライングクロスチョップ☆ | 走りA | 沖田勝志 | サンダーファイヤーパワーボム☆ | 組みC下 | R・J・フェイス | 元祖バックドロップ☆ | バックC左右 |
| | フライングボディアタック | 走りB | | 一本足頭突き連打 | 組みC | | ボディシザース | 走りB |
| | フライングボディプレス | コーナーB | | 串刺しDDT | 組みC左右 | | 元祖パワーボム | 組みA+B |
| | ダイビングボディアタック | コーナーA+B | | クロスアームサンダーファイヤーパワーボム | 組みA+B | | ダブルリストロック | 仰向け頭B |
| | ジャンピングボム | 組みA+B | | フェイスクラッシャー | バックB | | STF | うつ伏せ脚B |
| マスカラ・コンドル | フライングクロスチョップ☆ | 走りB | ケリー・テキサン | テキサスジャブ☆ | 組みC上 | グレート・パンサー | チキンウィングフェイスロック☆ | 仰向け頭B |
| | ボディシザース | 走りA | | ナックルパート | カウンターB | | ボディソバット | 立ちC |
| | モンキーフリップ | 対角線走りA | | ムーンサルトプレス | コーナーA+B | | ムエタイハイキック | 立ちA+B |
| | ダイビングボディアタック | コーナーA+B | | 頭突き連打 | 組みC | | チキンウィングフェイスロック | バックC |
| | ロメロスペシャル | うつ伏せ脚B | | スピニングトーホールド | 仰向け脚B | | 膝十字固め | 仰向け脚B |

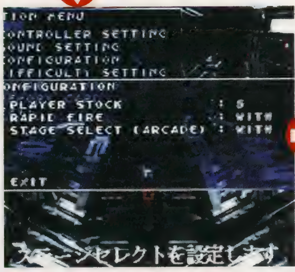
## ステージセレクトができる

レイストーム　PS

まず、「ARCADE MODE」か「EXTRA MODE」でゲームを始めてクリアする。すると、「CONFIGURATION」のメニュー欄に「STAGE SELECT」が加わる。この項目を「WITH」に変更して、クリアしたほうのモードでゲームを始めると、ステージセレクトができるようになるぞ。

なお、ステージセレクトは最高記録をねらうためのモードで、残機は無限となっている。

「ARCADE MODE」または「EXTRA MODE」をクリアする



項目を「WITH」に変更し、クリアしたモードでゲームを始めよう



方向キーでステージを選択して、スタートでそのステージがプレイできる

## ミニゲームで遊べる

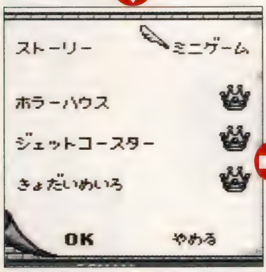
名探偵コナン　地下遊園地殺人事件　GB

知っていると便利な、ミニゲームだけをプレイできる技だ。

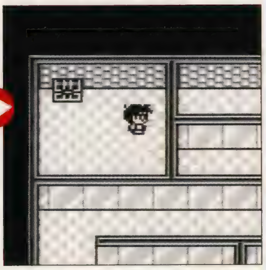
パスワード入力画面で、「MGTEST」と入力しよう。すると、3つの事件を完全解決した状態になっているうえに、ゲーム本編に登場する5つのミニゲームをすべてプレイすることができるのだ。

パスワード入力画面で、下の写真のパスワードを入力しよう



3つの事件が完全解決。さらにここでミニゲームを選ぶと…


ミニゲームだけを、好きなだけプレイすることができる

# TASY VII

## ファイナルファンタジーVII

# ウルテク緊急大募集

### 募集概要

■電話では、見つけたウルテクの内容、住所、氏名、年齢、電話番号をウルテク係に報告してください。
■当然のことながらFAXでも受け付けます。明記することは上記を参考に書いてください。
■同じ内容の技がきた場合は、受付時刻の一番早い人の技を採用します。
■賞金は、左に示してあるランクに応じて進呈します。ただし、ファミマガWeeklyは、2月7日(金)発表分、プレイステーションマガジンは2月14日(金)発表分に限らせていただきます。
■この募集期間以降は、通常のコーナーで紹介していくので、いつもどおりの応募方法となります。



**発表は2月7日(金)発売のファミマガWeeklyおよび、2月14日(金)発売のプレイステーションマガジン誌上。**

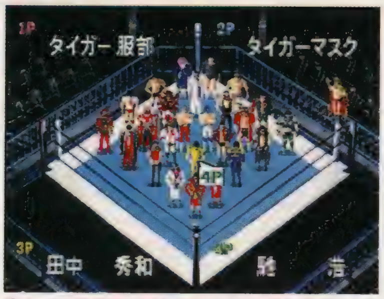
# 良 2大コマンド発見

新日本プロレスリング闘魂烈伝2　PS

8人の隠しレスラーを使うウルテクと、キャラの動きが非常になめらかになる60分の1フレームモードのウルテクを紹介しよう。

## 隠しキャラ使用法

タイトル画面で左の表のコマンドを入力しよう。画面の「Push Start Button」の文字が点滅すれば成功。このあとゲームを始めると、それぞれのコマンドに対応した選手がキャラ選択欄に加わっているぞ。なお、このコマンドはすべて併用が可能で、一度に8人の隠しキャラを出現させることもできるのだ。



⬆キャラ選択欄に隠し選手たちが加わるぞ！

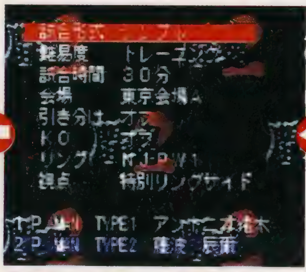
**隠し選手使用法**

| 選手名 | コマンド |
|---|---|
| アントニオ猪木（ストロングタイプ） | △、セレクト |
| 対ヘビー級コスチュームライガー | ○、セレクト |
| 坂口征二 | ×、セレクト |
| タイガーマスク | □、セレクト |
| ペガサス・キッド | L1、セレクト |
| 田中秀和リングアナウンサー | L2、セレクト |
| 馳浩 | R1、セレクト |
| タイガー服部レフェリー | R2、セレクト |

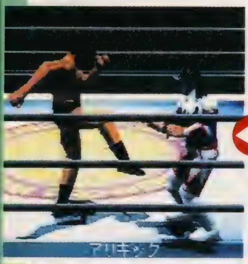
## 60分の1フレームモード

右上、L1、L2、R1、○、□、セレクト、スタートを押しながら電源を入れると、隠しミニメニュー画面が表示される。ここで、試合形式の「シングル」にカーソルを合わせて、L1、L2、R1、R2を押しながらスタートを押そう。すると、リングと選手以外は真っ暗になるが、通常よりなめらかにキャラが動くようになるぞ。

右上、L1、L2、R1、○、□、セレクト、スタートを押しながら電源を入れる


⬆このミニメニューが表示されたら、左のコマンドを入力しよう

「シングル」にカーソルを合わせて、L1、L2、R1、R2を押しながらスタートを押す


⬆動きがなめらかになり、キャラがリアルに動く！

# FINAL FAN

ファミマガWeekly & プレイステーションマガジン 合同企画




Check 1月31日(金)12時～2月2日(日)の12時まで24時間態勢で電話募集!!　引き続き2月3日(月)～2月6日(木)の16時～18時にも受け付け！

| ランク | 賞金 |
|---|---|
| LV99 | 金2万円也 |
| LV50 | 金1万円也 |
| LV25 | 金6千円也 |
| LV5 | 2千円分の図書券 |

**FFⅦウルテク受付番号**

TEL 022-213-7555

FAX <24時間OK> 022-213-7535

## 良 巨大な足で大ダメージ

シャイニング・ザ・ホーリィアーク　SS

ゲーム序盤の戦闘を楽に進めることができ、さらに金貨と経験値がもうかるお得なウルテクだ。

ローディというキャラを仲間にしたら、彼が装備している武器である「小柄」を、戦闘中に使ってみよう。すると、巨大な足が現れて、敵を攻撃してくれるぞ。これは、ほとんどの敵に約400のダメージを与えられる強力な攻撃だ。また、妖精たちがいる場合は、巨大な足が現れるまえに妖精たちが敵を攻撃してくれる。これはピクシーアタックと同じ効果があり、戦闘終了後に通常より多くの金貨と経験値を入手できるのだ。

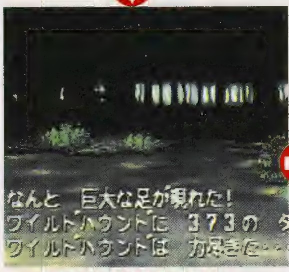
（千葉県／TDL）



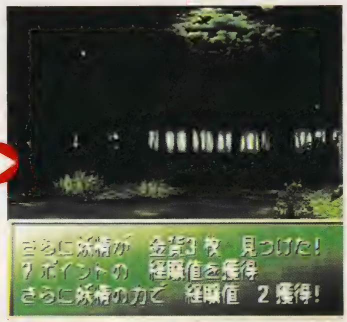

ローディが装備している武器「小柄」を戦闘中に使おう



まず最初に妖精たちが敵を攻撃してくれるのだ




続いて巨大な足が出現！　敵に大ダメージを与えるぞ




入手する金貨と経験値も多くてお得

## 良 真・豪鬼が乱入

ストリートファイターZERO2　SFC

ストーリーモードで、超強力な隠しキャラと対戦できるウルテクがあったぞ。

まず、ストーリーモードのキャラセレクト画面で1P側ならパンチボタン、2P側ならキックボタンでキャラを選んだあと、オートガードなしでゲームを始める。次に、8人めの敵と対戦するまでに1ラウンドも落とさず勝ち続け、パーフェクト勝ちを3回以上決める。すると、8人めの敵と対戦するまえに隠しキャラ、真・豪鬼が乱入してくるのだ。この真・豪鬼は、豪鬼をパワーアップさせたキャラで、ゲームの難易度を最低にしても勝つのはかなり難しいぞ。

（山形県／スカポンタン）

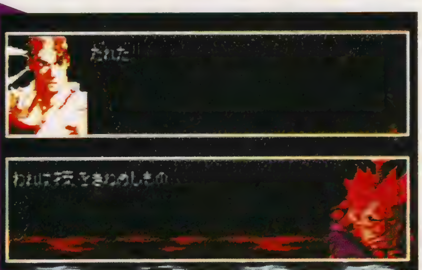
ストーリーモードのキャラセレクト画面を出したら、右に示したとおりにキャラを選ぶ




1P側ならパンチボタン、2P側ならキックボタンでキャラを選んだあと、オートガードなしでゲームを始める

8人めの敵と対戦するまでに1ラウンドも落とさず勝ち続け、なおかつパーフェクト勝ちを3回以上決める

真・豪鬼が出現!!



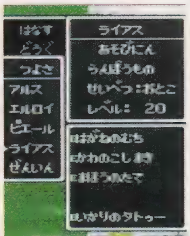

豪鬼よりもスピード、攻撃力が格段に増している。おまけに斬空波動拳は2発飛んでくるぞ

## 可 遊び人のメリット

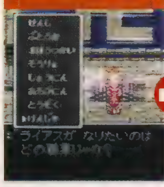
ドラゴンクエストIII　SFC

遊び人のレベルを20まで上げたら、ダーマの神殿の神官に話しかけて転職させよう。すると、通常「さとりのしょ」を持っていないとなれないはずの賢者に転職することができるぞ。

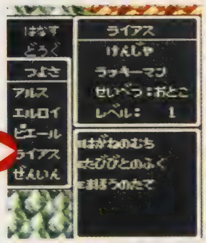
遊び人をパーティに加えて、なんとかレベル20まで上げる




賢者に転職



ダーマ神殿で転職すると、転職先に賢者の職業がある




戦闘では役立たずだった遊び人も、これで立派なパーティの戦力に

# 超ウルトラテクニック大募集

このコーナーでは、すべての機種のウルテクを募集中だ。ウルテクを発見したら、下のあて先までハガキかFAXで送ってほしい。その際にゲーム名、機種名、技の詳しいやり方、郵便番号、住所、氏名（フリガナ付き、ペンネームのみは不可）、年齢、電話番号を必ず記入すること。もし、同じ内容のウルテクが送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは（24時間受け付け中）送信時刻を見て、一番早く送ってくれた人の技を採用するぞ。採用者には、ランクに応じて左の賞金、図書券をプレゼント。また、意見や要望があれば、ウルテクとあわせて送ってくれ。

| 技ランク | 賞金 |
|---|---|
| 優 | 金1万円也 |
| 秀 | 金5千円也 |
| 良 | 金3千円也 |
| 可 | 千円分の図書券 |

あて先はこちら

〒980
仙台市青葉区二日町6-7 シャンボール青葉2F TIM FMW編集部ウルテク係
FAX　022-213-7535




1Pモードで1コースクリア後使用可能

## ホーネット号ナゼか(?)登場!!

今週の隠しキャラは、無機物な車であるハズの、ホーネット号。

このキャラは1Pモードで1コースをクリアすると使えるようになる。1Pカラーはお馴染みの赤と青を基調にしたデザインで、2Pはオレンジと赤のデザインだ。

# 電脳立方魔術団 FIGHTERS MEGAMIX

**今回は、前号で紹介したデクの技表と、車キャラホーネット号を紹介。しかーしぃ、隠しキャラはまだまだいるぜ。**

格闘アクション ファイターズメガミックス
セガ
SS 発売中 5800円
バックアップメモリー対応（23ブロック）
同画面対戦可能（2人まで）

## ホーネット号アーマー脱衣の秘密

ホーネット号は固有技をほとんど持っていない。しかし、実は下表の⇦P＋Kのスパークイグニッションでアーマー脱衣すると、バンのような技を使えるようになるのだ。

技がバンのように



⇧いきなりバンのような技を使えるようになる

アーマー脱衣



⇦⇧ノーマル状態から⇦P+Kでアーマー脱衣!!

## ホーネット号

『デイトナUSA』から登場。

アーマー破壊前の技では⇨⇨Pのマッドドライブが、頭悪そうな技でお薦めではある。破壊後の技のレッカーイドーの使えなさ加減もシャレなのか？



➡投げ状態で組み合ってると、何がなんだか…

## デク

どこからきたのか、今のところ全然不明。固有技もあまり持ってないので使い勝手からいえばNGなキャラ。サマーソルトを持ってはいるが、着地できないので、使いにくい。お笑いキャラなのか？



➡サマーソルトは当て身技の練習に使用する

### ホーネット号の主要固有技（アーマー脱衣後）

| 技名称 | コマンド | 備考 |
|---|---|---|
| スーパーストレート | ➡P | |
| アイアンエルボー | ⇨P | |
| ファイヤーアッパー | ⬂P | |
| スチールアッパー | ⇨⇨P | |
| エルボーコンボ | ⇨⇨P⇨P | |
| エルボーアイアンマウンテン | ⇨⇨P⇦⇨P+K | |
| スピリットエルボー | ⇦⇨P | |
| ダブルドラゴンアッパー | ⇨⇩⬂P⇨⇩⬂P | |
| バイオレントシェルブレイクキャノン | ⇦⇩⬃PP | |
| バイオレントファイヤーシェルブレイクキャノン | ⇦⇩⬃P⇨⇩⬂P | |
| シャコタン | ⬊P+K | |
| レッカーイドー | ⇦⬂P+K | |
| アイアンマウンテン | ⇦⇨⇨P+K | |
| エルボーガン | ⇦P | |
| スーパーブレッド | P+K+G | |
| フロントサスペンション | ⇩P | |
| ライトブレイクダウン | ⬋⬂P | |
| デーモンペイン | ➡K | |
| ハイスピードデーモンペイン | ⇨⇨K | |
| ダブルウィッシュボーン | ⬂K | |
| リアサスペンション | ⇩K | |
| ターンダブルナックル | PP | 敵背後 |
| ターンキック | K | 敵背後 |
| スピンキックターン | ⇧+K | 敵背後 |
| ローターンパンチ | ⇩P | 敵背後 |
| ロースピンキックターン | ⇩K | 敵背後 |
| デッドリーホイールスピン | P+G | 敵近く |
| ダウンフォースコンプレッサー | P+G | 敵背後近く |
| エルボートップアローウォーク | P+G | 敵横近く |
| ラディッシュグレイター | P+G | 敵近く壁が前 |
| タグハンドウォールクラッシュ | P+G | 敵近く壁が後 |
| スローダウン | ⇦P+G | 敵近く |
| トゥルーパワーディストラクション | ⬃⇨P+G | 敵近く |
| スーパーテリブルブレッド | ⇦⇨P+K+G | 敵近く |
| カミカゼ | ⇧P | 敵ダウン |
| トラスト | ⇩P | 敵ダウン |
| ファイナルトラスト | ⇩PP | 敵ダウン |
| スカッフルキック | ⇩K | 敵ダウン |
| ランニングストレート | P | 走り中 |
| ランニングニー | K | 走り中 |
| ランニングジャンプキック | ⬀+K | 走り中 |
| ランニングタックル | P+G | 走り中 |
| ダッシュアイアンマウンテン | P+K | 走り中 |
| スライディングキック | ⇩K | 走り中 |
| スパークイグニッション | ⇦P+K | アーマー脱衣技 |

### デクの全技

| 技名称 | コマンド | 備考 |
|---|---|---|
| デクパンチ | P | |
| デクヒジ | ⇨P | |
| デクアッパー | ⬂P | |
| デクアッパーアッパー | ⬂PP | |
| デクハンマー | ⇩P+K+G | |
| デク・ザ・バイオレンス | ⇦⬃⇩⬂⇨P+K+G | |
| デクシャガパン | ⇩P | |
| デクキック | K | |
| デクミドルキック | ⬂K | |
| デクヒザ | ⇨K | |
| デクシャガケー | ⇩K | |
| デクフォール | ⬆+P | |
| デクハンマーフォール | ⬆⇨P | |
| ジャンプトー・クラシック | ⬆+K | |
| フロントジャンプトークラシック | ⬈+K | |
| デクフォーリングケツ | ⬆K | |
| デクフロントエアキック | ⬆⇨K | |
| デクバックエアキック | ⬆⇦K | |
| デクエアダイブ | ⬆⇩K | |
| デクフレアトー | ⬆K | 着地ぎわ |
| デクフレアキック | ⬆⇩K | 着地ぎわ |
| デクジャンプハンマー | ⇧+P | |
| デクローリングソバット | ⇧+K | |
| デクサマー | ⬁+K | |
| デク・ザ・ダーティ | ⇩⇦⇨K | 人間には入力不可能 |
| デク・ザ・アサルト | ⇩⇦⇨KK | 人間には入力不可能 |
| デク・ザ・クライム | ⇩⇦⇨K⇩K | 人間には入力不可能 |
| デクローカットキック | ⇧⇩K | 着地ぎわ |
| デクターンナックル | P | 敵背後 |
| デクターンナックルパンチ | PP | 敵背後 |
| デクターンキック | K | 敵背後 |
| デクスピンキックターン | ⇧+K | 敵背後 |
| デクローターンパンチ | ⇩P | 敵背後 |
| デクロースピンキックターン | ⇩K | 敵背後 |
| デクナイスカン | P+G | 敵近く |
| デクスクラッチ | P+G | 敵近く壁が前 |
| デクタグハンドウォールクラッシュ | P+G | 敵近く壁が後 |
| デクベアーハッグ | ⇨⇦P+G | 敵近く |
| デクバナナバーガー | ⇧+P | 敵ダウン |
| デクスタンプ | ⇩K | 敵ダウン |
| デクボディーアタック | P | 走り中 |
| デクバナナアタック | K | 走り中 |
| ランニングジャンプキック・クラッシュ | ⬀+K | 走り中 |
| デクランニングスピンキック | ⇧+K | 走り中 |
| デクヘッドアタック | P+G | 走り中 |
| デクスライディングキック | ⇩K | 走り中 |





※表、文中のアルファベットはP：パンチ、K：キック、G：ガードを示している。矢印の⇨は短く、➡は長く入力することを示し、十は同時押しを示す。
なお、コマンドはすべてキャラが右向きの場合のもの。「人間には入力不可能」な技はコマンド入力が1フレームなため、出すことは不可能となっています。

凍てつく風に指先が切れそうな冬の朝でも
ときめきにハートを燃やしているアナタに捧ぐ

# ときめき Hot Line

**はーっはっはっ、庶民の諸君、元気かね。今回は2ページあるのだよ。最近の気になる2つの話題を少々突っ込んで探ってみたのさ。字も大きめで読みやすいだろう？**



●「うきうき弁当箱」伊集院レイ壁紙
今回ピックアップした話題の1つ、スクリーンセーバー。グッズなどではお目にかかることの少ないレイ様もほら、この通り。ああ〜、ドキドキするわ♥



## スクリーンセーバー コナミ通信販売 2つのネタに迫る

今回は今までお伝えした2つの情報を少々深く追ってみました。まずは、スクリーンセーバー集「うきうき弁当箱」「らくがき絵具箱」の使用体験記。パソコンになじみのない読者も要チェックよ。次に、始まったばかりのコナミの通信販売の気になるところをレポート。通販で手に入る『ときメモ』グッズの一覧も掲載。皆さんのお役に立てたら嬉しいですわ。

## スクリーンセーバーを体験

### 「うきうき弁当箱」「らくがき絵具箱」2つの箱を開けてみた

**現在発売中の「うきうき弁当箱」と3月7日発売の「らくがき絵具箱」。壁紙はもちろん、音声・音楽集、「らくがき〜」のカルタゲームと、素敵な箱の中身とは？**


⬆マウス＆マウスパッドのセット（2種類、各4500円）も発売中。ここまでやればほぼ完璧ですわね

*Beautiful!*

### やってみたら簡単美麗壁紙を観賞

パソコンはゲーム機と違ってソフトをインストールしないと使えないのよね。でもその程度でびびる必要はなし。「うきうき〜」「らくがき〜」はオートスタート。パソコンのCD-ROMドライブに放り込んで、後は画面の指示に従えばOK。簡単よね。

**動作環境を確認**

●Windows95専用●i486SX以上(Pentium推奨)のCPU●16MB以上のメモリ●640×480以上·256色以上表示可能なディスプレイ●Windows95対応の音源ボード●倍速以上のCD-ROMドライブ(4倍速以上推奨)●ハードディスク空き容量/「うきうき」:標準75MB(最大140MB/最小3MB)/「らくがき」:標準68MB(最大165MB/最小3.5MB)

**お好み壁紙を選ぶ**


⬆マイコンピュータの中のコントロールパネルを開き、画面というところで壁紙やセーバーを設定すると、覚えておきなさい


⬆紐緒さんの壁紙の前でひれ伏す某編集部員K。勝手になさい

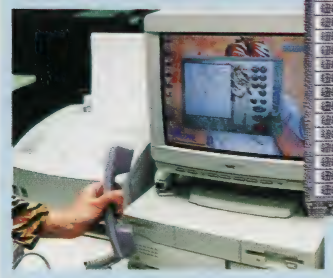
*Wonderful!*

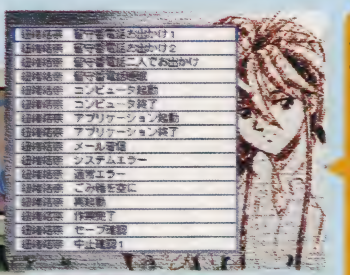
### あのコの声やBGMに感激(要音源ボード)

キャラの声やBGMは『ときメモ』の魅力を形作る大切な要素。スクリーンセーバー集でももちろん聴くことができます。ただしWAVEファイルというデータで収録されているので音源ボードが必要。コンピュータの起動音などにも使えるけど、インストールされないので自分でデータを移さないといけないのよね。

**留守電のメッセージにも♥**

⬇自分でメッセージを吹き込む要領でやればOK。ちょっと安易





⬆留守電用のメッセージをパソコンのスピーカーから流しながら…

*Joyful!*

### らくがき絵具箱のカルタゲームで遊ぶ

「らくがき絵具箱」にはカルタゲームがついています。右クリックで画面をスクロールさせ、左クリックで札をとります。リアルな畳の上をウロウロするちびキャラが相手の手の代わり。色々な反応を見せてくれます。札を読む声や相手の声は録り下ろし。

**対戦相手は1〜3人**



**隠しキャラも存在？**

まずは対戦キャラの選択。どうやら5人の隠しキャラがいるようです。ということは当然あの方も…

**私の方が早かったみたいですね**



⬆札に触れるのがプレイヤーより少し早いと、こんなメッセージで反応

**思わずうなずく名言**



⬆その言葉が聞きたかったのよ、という人もきっと多いことでしょう、多分

**「らくがき〜」にはおまけが**

### バーチャル・サウンド・キャンバスとは

「らくがき〜」には、パソコンにシンセサイザーの機能を持たせるソフトウェア、ローランド・バーチャル・サウンド・キャンバスVSC-55の試用版が付属しているの。内容は別途に用意したSMFデータを50秒試聴できるというもの。これでキミも小室哲哉になれる？ わけないか、やっぱり。

# ときめき関連商品のラインナップ

※1月31日現在。発売日、価格は予定です。

| 品名 | 発売日 | 価格 |
|---|---|---|
| 備考、製品の紹介など。 | | |
| ときめきブックマークセット | 発売中 | 3800円 |
| 本にはさんで使う、「しおり」の12個セット。スチール製で長さ85mm。 | | |
| マウス&マウスパッド（2種類） | 発売中 | 各4500円 |
| 詩織マウスとピンク地のパッド、虹野マウスとブルー地のパッドの組み合わせ。 | | |
| ときめきフロッピーディスク | 発売中 | 1600円 |
| 6色×2枚、計12枚のセット。12人の絵柄が入ったインデックス付き。 | | |
| おやすみシーツ（12キャラ） | 発売中 | 各4500円 |
| 等身大のキャラが描かれたコットン100%のシーツ。 | | |
| ビッグポスター（2種類） | 2月7日 | 各2000円 |
| 大迫力のビッグサイズのポスター。卒業証書を入れる筒をイメージしたケース付き。 | | |
| ステッカー（12枚セット） | 2月7日 | 1200円 |
| どこにでもはれる、転写式のステッカーのセット。W60㎜×H80㎜。 | | |
| タオル（12キャラ） | 2月7日 | 各1500円 |
| キャラクター人一人の顔の刺繍が入ったコットン100%のフェイスタオル。 | | |
| リトグラフ（12キャラ） | 2月中旬 | 各28000円 |
| 各キャラクタにつき100枚の限定版のリトグラフ。通販限定。 | | |
| キーホルダー（12キャラ） | 2月28日 | 各1200円 |
| 重厚な光沢のメダル型キーホルダー。表にキャラクタの顔、裏に名前入り。 | | |
| おやすみまくら（12キャラ） | 2月28日 | 各6800円 |
| 各キャラのパジャマ姿のイラストがプリントされた枕。羊を数えてくれるおやすみCD付き | | |
| うきうき弁当箱（Mac版） | 3月7日 | 4800円 |
| 虹野、如月、鏡、紐緒、伊集院＋外井が登場するスクリーンセーバー集のMac版。 | | |
| らくがき絵具箱（Win95版） | 3月7日 | 4800円 |
| 片桐、古式、清川、朝日奈、早乙女好雄が登場するスクリーンセーバー集。 | | |
| アートクリスタル（2種類） | 3月14日 | 各1500円 |
| イラストが描かれたステンドグラス風の飾りガラス板。W380㎜×H530㎜。 | | |
| おはようマグ（12キャラ） | 3月14日 | 各1600円 |
| 花に囲まれたキャラをプリントしたマグカップ。縁にコアラ人形がついているというシロモノ。 | | |
| おやすみパジャマ | 3月14日 | 6800円 |
| 12人のキャラクタがプリントされたコットン100%のパジャマ。フリーサイズ。 | | |
| ときめきシステム手帳 | 3月中旬 | 6800円 |
| きらめき高校のスケジュール入りのリフィル（4月からのもの）。本体は本革製。 | | |
| ジッポー（12キャラ） | 3月20日 | 各6800円 |
| シルバーのボディーに各キャラのイラストが描かれたジッポー。 | | |
| ピンクジッポー（藤崎詩織のみ） | 3月20日 | 6800円 |
| あでやかなピンクの塗装が施されたジッポー。 | | |
| ときめきミニギャラリー | 3月28日 | 1800円 |
| ポストカードと封筒がそれぞれ24枚入ったセット。特製パッケージ入り。 | | |
| ときめきおやすみギャラリー | 3月28日 | 1800円 |
| ポストカードと封筒がそれぞれ24枚入ったセット。特製パッケージ入り。 | | |
| ときめきCDケース（2種類） | 3月28日 | 各2000円 |
| CDを12枚収納できるキャリングケース。W160㎜×H150㎜×D30㎜ | | |
| 定期入れ | 3月28日 | 2800円 |
| きらめき高校の校章が型押しされている。詩織のブロマイドときらめき高校までの定期券付き。 | | |

## 先週スタートのコナミ通販

### 最新グッズが予約可能 コナミ通販のときめき具合とは？

**先々週欄外で問い合わせ先の電話番号を掲載したコナミの通販ショップ、コナミエンタテインメントクラブ（略してKEC）。実は某ゲームでの誌上通販なんだけどさ。**




コナミのインターネット上のサイバー事業の嚆矢となるのが通販なの

Check!①

### 通販のアキレス腱 注文・支払の方法

1月24日に始まったコナミの通販事業、KEC。私達の関心はグッズを中心とした『ときメモ』関連商品について。何が買えるのか？　絶対手に入るのか？　通販の気になる点に迫る！　でもその前に注文と支払の方法についてお知らせしておきましょう。

Check!②

### 新作中心の品揃え 予約も可能ですわ

左の表を見ればわかるように、新作中心の品揃え。現状では発売予定日が2～3ヵ月先の商品までラインナップされるようです。嬉しいことに予約が可能。発売延期などの場合は電話やはがきなどで連絡してくれるほか、ホームページで告知するそうです。

Check!③

### 電子メールでの受注やコンビニでの支払も

前記の3通りの注文方法の他に、来月中旬からは直接電子メールで注文ができるようになるらしいわ。通販事業のこのようなサイバーな展開を図る一方、代金の支払については4月以降、コンビニでの後払いができるようにする予定だそうよ。まあ、インターネットが普及しつつあるといってもまだまだだし、全てのファンを掴んでおくために裾野はあくまで広くってとこなのかしらね。

### 現状3通りの注文方法

カタログ添付の注文書を●郵送または●FAX。カタログはKECの事務局0120（573）114に請求。受付時間は毎日午前9時～午後9時。●16歳以上の方に限り、上記の電話でも注文可。

### 代引きかクレジットカードで支払

支払方法は●代金引き換え、または●日本信販、UC、VISA、JCBのクレジットカードによる1回払いの2通り。まあ、詳しくはカタログを請求して読んでくださいとしか言えません。

### 最新情報はホームページで

商品のラインナップはカタログを入手すればわかるけど、カタログが更新されるのはシーズンごと。その間の新情報は、雑誌に月1回載る広告の他、インターネットのKECのホームページで知ることができます。こちらは月2回更新される最新情報。アドレスはhttp://www.konami.co.jp。誌上通販といういたって普通の顔で始まったコナミの通販事業だけど、実はインターネット空間を利用したサイバー事業の一環なんですって。



このリトグラフのような数量限定品は、受注多数の場合は抽選になる

### 入手の確実度は？

一番気になるのはショップでは手に入らなくても通販なら手に入るのかということ。コナミによれば、社内での発注基準を考慮して基本的にエンドユーザーまで対応するとのこと。でも、在庫がなくなったら終わりでしょ。予約すれば確実というのは通販でも変わらなそう？　でも、近くにショップがなくて泣いてた人たちには嬉しい話よね。

## ここからいつものHot Line

**NEW GOODS&DISC Information**

どうでしたか、いつもと違うHot Lineは。ここからはいつものように新しい『ときメモ』のアイテムを紹介しましょう。ああ、マンネリっていいな。




### 月刊ときめきメモリアルNo.7

『月メモ』第7弾はあいかわらずの内容盛りだくさん。ドラマは新シリーズがスタート。イメージソングには小野坂昌也（高見公人）と菊池志穂（館林見晴）が登場。美樹原愛の動物伝言板に、いつも臭そうなきらめき高校男子更衣室も健在。そして！　待望の伊集院レイ様のコーナーが誕生。「このボクに勝てるかな？」って、いーえ、誰も勝てませんわ、レイ様。2月5日、2200円（税込）でキングレコードより発売。



●伝説の樹の下で

みんなで伝説の樹の下に集合。卒業式の後でしょうか、手に筒を持ってますね。

### ビッグポスター

W841㎜×H1189㎜の、チョービッグな描き下ろしポスター2種類。卒業証書を入れる筒をアレンジしたケース付きです。部屋に飾れば大迫力で迫ってくることでしょう。たぶん夜眠れなくなりますす？　2月7日、各2000円（税別）で発売。通販でも扱っています。



●パジャマでおやすみ

詩織、沙希、見晴の3人をfeatureした一枚。まあ、普通パジャマで寝ますけどね。

### 非売品のポストカードよ♥



**Special Present for You**

うひょー！　今回はコナミから読者のみなさんへ素敵なプレゼントを頂いております。こいつはレアな非売品のポストカード。ちょっと絵柄がタイミング遅いかなってかんじだけど、詩織ちゃんがかわいいでしょ。欲しい人はハガキに住所、氏名、電話番号を書いて、〒105東京都港区東新橋1-1-16　TIM　FMW編集部「ときめきポストカードプレゼント」係まで送ってね（2月24日必着）。発表は発送をもってかえさせて頂きます。

**次号予告などなど**

いかがでしたでしょうか。たまには2ページもいいものですね。さーて次回は…予告するほどのネタは用意してないけど、プライズ新製品！　フラットキーホルダーの秘密に迫る！　ぐらいですかねえ。あとはお楽しみということで。ところで最近読者のみなさんのハガキをあまり載せていませんが、愛想をつかさないでくださいね。募集しているのは①タイトル枠用のイラスト。縦10cm、横13cmで。②虹野さんのイラスト。③あと何でも。宛先は〒105東京都港区東新橋1-1-16　TIM　FMW編集部「ときめき」係まで。

### おハガキ募集

当コーナーでは、新旧を問わず『スパロボ』に関するイラストやおハガキを募集中!『新〜スペシャルディスク』や『リアルロボット戦線』その他の発売に向けて、とにかくみんなで燃え上がりたいという人の投書をお待ちしています。宛先は…〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM FMW編集部『スパロボ』係まで。




# 第7回:『スーパーロボットシューティング』の全貌を探る!!

**SYSTEM**

## み〜んなリアルな3Dシューティング

『スーパーロボットシューティング』は、『〜大戦』でおなじみのロボットが出演する3Dシューティングゲームである。

最大の特徴は、ロボットなどのグラフィックがポリゴンで描かれていること。特に、主役ロボットたちのグリグリ加減は必見に値する仕上がりになっている。



**この照準でLOCK-ON!**

これは特殊攻撃(右下のゲージが一杯になると出せる)の照準だ。勿論、ロボットによって攻撃は異なる

⇧ステージに流れるBGMは各番組のテーマ曲(ダンクーガのみED)だ

**断・空・剣!!**



⇩各キャラごとに必殺技を持つ

**石川賢氏デザインのオリジナルキャラ!!**




⇧右が本作における最後の敵で、左は味方

**CHARACTER**

## 主役ロボットは『第4次』から7体

『〜シューティング』でプレイヤーキャラとして使用するロボットは、ダンクーガ、ビルバイン、コンバトラーV、真・ゲッター1、ライディーン、マジンガーZ、νガンダムの計7体。いずれも『第4次』に登場した面々なので、「こんなン知らん」ということは少ないはず。

また、本作では番組通りの声優を起用している。特殊攻撃や攻撃を受けた際には、そのままの声で喋る(というか叫ぶ)ので、臨場感は文句無しにバツグンなのだ。




⇨OPより。オーラバトラーの虫っぽい光沢が良く再現されている

**ステージ間に入る美麗ムービー**



オープニングやエンディングはもちろんのこと、ステージとステージの間にはこういったムービーが挿入される。右を見れば一目瞭然だが、CGには定評のあるバンプレストだけに、その質は最高級!!




⇧「ストナァァ!!」の叫びは健在です




⇧宇宙空間でサザビーと対決!! 『〜大戦』なら勝敗は見えているけど…?

⇩コンバトラーが使っているのは特殊攻撃である超電磁ヨーヨー




**ライディーンのゴッドバード!!**





⇦⇧ライディーンおなじみの必殺技。残像を残して飛ぶ様はとにかく綺麗

## オマケ付きの限定版

『〜シューティング』は、ソフトの他に5体のゼンマイ式人形が同梱された限定版も発売される。価格は9800円(税別)とちょっと高めになるけれど、彩色済みでしかも遊べるオマケが手に入るのだから文句はないんじゃないでしょうか。

**オマケはSDなのダ!!**



⇧ライディーンとビルバインがないのは永遠の謎

| | |
|---|---|
| シューティング | スーパーロボットシューティング |
| | バンプレスト |
| PS | 3月発売予定 6800円(限定版9800円) |

ファミマガWeekly FMW

# バーチャルアイドル共和国

## 声優イベントに遊びに行ってホットな冬を演出しましょ♥

## 2月の声優イベントスケジュール表

●椎名へきる　●鈴木真仁　●秋山久美　●桜井智　●W'sほか（イベント順）

**2月のイベントは総数25!!　どこに遊びに行こうかな♥**



⬆96年12月24日におこなわれたクリスマスライブでの桜井智さん

まだまだ&これからますます寒～くなっていく2月。ほかほかに暖まった家に閉じこもってぬくぬく過ごしている人はいないかな？冷たい風にさらされて、思わず無口になってしまうこの季節。思いっきりホットに過ごせる耳寄りな場所を25ヵ所、教えてあげる♥

紹介しているのは、女性声優が参加するコンサート&イベントライブ情報。普段はアニメなどで声しか知らない人もいると思うけど、今やアイドル声優は空前のブーム。彼女たちに直接会えば、夢中になっちゃうこと間違いナシ。キミはどの声優に会いに行く？

■2月1日（土）
★「マスターモスキートン」イベント
●会場　福岡・大博多ホール
※出演：今井由香　ほか
問☎092（731）5256／アニマップ福岡店（受け付け／11時～16時）

■2月1日（土）～2日（日）
★椎名へきるコンサートツアー
●会場　大阪・大阪厚生年金会館
問☎06（233）8888／キョードー大阪

■2月2日（日）
★「マスターモスキートン」イベント
●会場　大阪・読売文化ホール
※出演：今井由香　ほか
問☎06（643）5818／アニメイト・ベルタ店（受け付け／11時～16時）

■2月5日（水）
★鈴木真仁マンスリーライブ「MASAMI　SUZUKI　Vol.1～Red～」
●会場　東京・ティアラこうとう
問☎03（3793）1890／フリーアトム

■2月8日（水）
★椎名へきるコンサートツアー
●会場　福岡電気ホール
問☎092（714）0159／キョードー西日本

■2月9日（日）
★桜井智　バレンタインエイド '97
●会場　仙台
【参加のしかた】①ビクターエンタテインメントから発売中の「桜井智のTOMOだちラジオ or CD」を購入。商品に封入されている応募券を使用し応募（応募者多数＝抽選）。②2月26日にパイオニアLDCから発売予定の「ACTRESS Ⅱ」か、③3月21日にポニーキャニオンから発売予定の「桜井智のひたすら声優志願」を指定店で予約のうえ、応募（先着順に招待）。
問☎03（5330）5332／エルスタッフプロモーション
★秋山久美　ファーストアルバム「Primary」発売記念イベント
●会場　東京・原宿ルイード
問☎03（3491）8001／パイオニアLDC東京営業所

■2月10日（月）
★椎名へきるコンサートツアー
●会場　広島厚生年金会館
問☎082（249）8334／キャンディープロモーション
★桜井智　バレンタインエイド '97
●会場　札幌
【参加のしかた】①ビクターエンタテインメントから発売中の「桜井智のTOMOだちラジオ or CD」を購入。商品に封入されている応募券を使用し応募（応募者多数＝抽選）。②2月26日にパイオニアLDCから発売予定の「ACTRESS Ⅱ」か、③3月21日にポニーキャニオンから発売予定の「桜井智のひたすら声優志願」を指定店で予約のうえ、応募（先着順に招待）。
問☎03（5330）5332／エルスタッフプロモーション

■2月11日（祝）
★桜井智　バレンタインエイド '97
●会場　東京⇨福岡⇨名古屋⇨大阪
（朝、札幌を出発して一日で4ヵ所を巡る）
【参加のしかた】①ビクターエンタテインメントから発売中の「桜井智のTOMOだちラジオ or CD」を購入。商品に封入されている応募券を使用し応募（応募者多数＝抽選）。②2月26日にパイオニアLDCから発売予定の「ACTRESS Ⅱ」か、③3月21日にポニーキャニオンから発売予定の「桜井智のひたすら声優志願」を指定店で予約のうえ、応募（先着順に招待）。
問☎03（5330）5332／エルスタッフプロモーション
★秋山久美　ファーストアルバム「Primary」発売記念イベント
●会場　大阪
問☎06（282）1510／パイオニアLDC近畿営業所

■2月12日（水）
★W's LIVE TOUR '97「1999」with W's
●会場　名古屋・クラブダイアモンドホール
※出演：CHISA&YUKA　ほか
問☎052（320）9100／サンデーフォークプロモーション

■2月14日（金）
★W's LIVE TOUR '97「1999」with W's
●会場　大阪・W' OHOL
※出演：CHISA&YUKA　ほか
問☎06（233）8888／キョードー大阪
★久川綾1997コンサート・ツアー「うぃ～すっっ」
●会場　名古屋ダイヤモンドホール
問☎052（320）9100／サンデーフォーク

■2月15日（土）
★椎名へきるコンサートツアー
●会場　仙台サンプラザ
問☎022（222）9999／G. I. P

■2月16日（日）
★久川綾1997コンサート・ツアー「うぃ～すっっ」
●会場　東京・赤坂BLITZ
問☎03（3796）9999／オデッセー

■2月21日（金）～23日（日）
★朝倉薫演劇団 '97年新人公演「月光の不安」
●会場　東京・シアターVアカサカ
※出演：長崎萠・森谷密　ほか
問☎03（5330）5332／エルスタッフプロモーション
問☎03（5237）9988／チケットぴあ

■2月22日（土）
★W's LIVE TOUR '97「1999」with W's
●会場　東京・渋谷ON AIR WAST
※出演：CHISA&YUKA　ほか
問☎03（3498）9999／キョードー東京
★電脳戦隊ヴギィ'ズ★エンジェル　イベント
●会場　東京・全電通ホール
※出演：ちぇりっしゅ♥もんきぃ（菊池志穂&丹下桜）
【参加のしかた】秋葉原石丸電気にて、対象商品「菊池志穂のSUPER RADIO Vol.1」などを購入の方に、抽選券を配付。
問☎044（813）9532／NECアベニュー

■2月22日（土）～23日（日）
★椎名へきるコンサートツアー
●会場　日本武道館
問☎03（3498）9999／キョードー東京

■2月23日（日）
★久川綾1997コンサート・ツアー「うぃ～すっっ」
●会場　大阪メルパルクホール
問☎06（233）8888／キョードー大阪

# Gダライアス

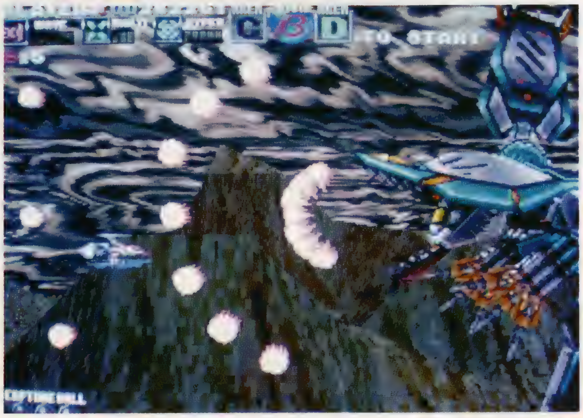
稼働時期未定
タイトー




## タイトーの定番シューティング ポリゴンに生まれ変わって登場

タイトーの代表作ともいえる横スクロールシューティングの最新作が登場。『レイストーム』などと同じFX-1ボードを使用、自機や敵機、巨大ボスなどがポリゴンで表現されているのだ。

未知の敵に侵攻される惑星アムネリア。偵察程度の規模の敵との交戦で、アムネリア宇宙軍は壊滅してしまう。この圧倒的戦力に対抗するためには、かつて1つの星を消した究極兵器「A・N」と、敵兵器を融合させた戦闘機を作るしかない。そして、2機の「シルバーホーク」が出撃する…。


➡アーケードとしては4作目の『ダライアス』

### シリーズでおなじみのシチュエーションは健在

海洋生物をモチーフにした巨大ボスなど、『ダライアス』ならではの要素は健在。ただし、A～Zゾーンに分けられたステージ構成は、ルート分岐のみを残して変更されている。






⬆今まではステージクリア後に選択していたが、今回は途中で選択することに



⬆ボスのみならず、おなじみのザコ敵まで、ポリゴン化で新たな命を吹き込まれた

## 3D空間を舞う大迫力のボス






➡『ダライアス』といえばコイツ、という人も多いボス、キングフォスル。ポリゴンでもその威容は健在だ。圧巻の3D表現でプレイヤーに迫るさまは、『ダライアス』の新生を痛感させる

# アーケードゲームの展示会、AOU1997 アミューズメントエキスポの出展作に迫る

**アーケードゲームの発表会として毎年2月に開催されている、いわゆる「AOUショー」。2月19、20日に開催予定の同イベントで、タイトーが出展する予定の3タイトルを紹介する。**

## 新要素の「キャプチャーシステム」を使いこなせ

前作の『〜外伝』にはブラックホールボンバーという武器があったが、これに代わってキャプチャーボールという装備が新しく導入された。前作に隠し技として存在した「中ボスを捕獲して味方にする」という要素を改良・発展させたものになる。

Bボタンでキャプチャーボールを発射、捕獲した敵はオプションのように自機に装備される。

敵の種類により攻撃型か防御型、動きも固定タイプかトレースタイプかに分かれる。

**●捕獲できない敵もいる**

ボスはもちろんのこと、原則的には砲台などの地上物はキャプチャー不可。ソリドナイトという敵も同様で、これで構成された敵もいるぞ。



⬇敵によっていろいろ攻撃方法が変わってくる。何も攻撃しないが、ボムとして使うと強力、なんてのも

ソリドナイト



**●2種類の特殊攻撃**

キャプチャーした敵は、攻撃してくれる以外の使い道がある。キャプチャーを解除した敵がほかの敵に接触すると大爆発をおこす「キャプチャーボム」になる。

キャプチャー中にショットボタン（対空、対地兼用）を押しっぱなしにして使う溜め撃ち攻撃「αビーム」もあるぞ。



➡強力な攻撃で倒せ！

ボス大爆発！



αビーム

⬆連射とうまく使い分けて戦え

## 『G』以外のタイトー出展予定2タイトルを紹介

### アルカノイドR（リターンズ）

**今春稼働予定／タイトー**

テレビゲーム黎明期の名作、ブロックくずしをリメイクした『アルカノイド』が復活。

バウスを操作してエナジーボールを打ち返し、ラウンド内のスペースウォールを破壊しよう。

**●2人同時プレイやアイテム**

ゲームは2人での協力プレイも可能。また、スペースウォールを破壊すると、アイテムが出現することがある。ボールのスピードが遅くなる、8個に分裂する、レーザーが発射可能になるなど、10種類のアイテムがあるぞ。

**●宿敵「DOH」も復活**

前2作でボスとして登場した、モアイのような外観をもつ敵もまた、パワーアップして復活。ボールを何度も当てて倒そう。



⬆破壊不可能な2種を除く、すべてのブロックを破壊すればラウンドクリアなのだ



⬆左のバウスは、エキスパンドを取っている状態



➡攻撃も凶悪化しているようだ

### まじかるデート 卒業告白大作戦

**今春稼働予定／タイトー**

ミニゲームをクリアして、ポリゴンで描かれた3人の女のコに告白するゲーム。昨年末に登場した『〜ドキドキ告白大作戦』の改良バージョンが登場する。

クイズゲームや会話イベントの追加、スコア制の導入、マップ画面の一新など、変更点は多数。



告白は卒業式で…

# パソコン共和国

## 大戦略 MASTER COMBAT

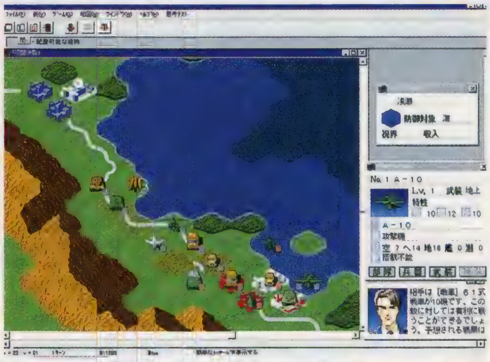
2月28日発売
システムソフト
9800円

Win95



### 敷居が低くなり、シミュレーション入門者でも安心して遊べる『大戦略』

一軍の指揮官となり、陸、海、空軍を率いて敵の本拠地を制圧することが目的の、現代戦を題材としたシミュレーション。キャンペーン制となっており、各MAPを勝ち抜いて次のMAPへと進んでいく。その過程で新兵器なども登場するぞ。



砂漠、山岳地帯など、多種多様な地形



兵器生産画面。地上兵器は都市で、航空機は空港でしか生産することができない。用途と予算に応じて兵器を生産することが、勝利への第一歩となるのだ



最新兵器が空想の戦場でぶつかりあう。3D表示で迫力の戦闘シーンが演出されている

### システムは初期の大戦略の改良型

基本的なシステムはターン交代制のオーソドックスなもので、以前登場した『SUPER大戦略』とあまり変わらない。そのかわり、プレーヤーが遊びやすいような工夫が細部に施されている。

ビジュアル面を強化し、敵味方の国情報、兵器の配備状況が一目でわかるようになっているのだ。また、コンピュータの思考もより速く、強く改良されている。



戦況を示す表関係も、必要に応じて画面内に表示させておくことが可能






大戦略シリーズ、毎度おなじみのSmall Island。今回も初級用MAPとして登場

## ●今週のこの一本●

### White Diamond（仮称）

Win95
発売日未定
システムソフト／価格未定

ファンタジーRPGに恋愛の要素を盛り込んだゲーム。恋愛の対象になる女性キャラの数は15人。彼女たちの悩みや仕事の依頼を、主人公が解決してあげることで好感度を上げることができる。女の子はそれぞれ違う個性と好みをもっているので、それにあわせた行動をとることが必要だ。



キャラクタデザインは「サイレントメビウス」「機動戦艦ナデシコ」で有名な麻宮騎亜氏が手がけている



ゲームの進行はリアルタイム制。各キャラには、それぞれ決まった生活のサイクルが存在しているのだ

# 現代戦から歴史ものまで、幅広く作品を作り続けるシステムソフトの新作を紹介

数あるシミュレーションゲームの中でも、システムに緻密な設定とリアルさを追求。ディープなユーザーから圧倒的な支持を受け、パソコンゲーム界での地位を不動のものとしている人気シリーズの登場

### 初心者にも優しいサポートシステム

メッセージウインドウを開いておけば、ユニット生産時や攻撃時など、各状況に対応したコンピュータ参謀の助言を受けられる。シミュレーションに不慣れな人も、遊んでいるうちにルールやゲームの流れをマスターすることができるぞ。もちろん助言を表示しないようにすることも可能。







特に戦闘の被害予想は便利。必ず戦闘をしかけるときには助言を確認してからにしよう。コンピュータが判断するだけに、計算ミスなどはおこさないのだ

### ずらりそろった参謀たち



きれいどころからいかつい男まで、実に幅広くそろえられた参謀たち。誰を選んでも能力に差はないので、プレイヤーの好みで選ぼう。ずっとお世話になるだけに、慎重に？

## 名作の移植とリニューアルでユーザー層を拡大

### Mac 大戦略V DX for Macintosh

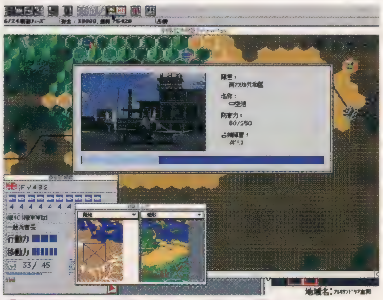
**2月14日発売予定**
**システムソフト／10800円**

Windowsで先行発売された作品の移植版。軍団レベルを指揮するリアルタイム制の戦略マップと、部隊レベルを指揮するターン交代制の戦術マップが存在し、戦闘の規模を戦略級にまで広げた『大戦略』なのだ。兵器の種類や戦場の規模も、さらにグレードアップしているぞ。



リアルタイムで進行するため、同時に複数の場所で戦闘が発生することも

各兵器ユニットに部隊長（パイロット、艦長など）を割り当てることで、部隊長の能力が反映された兵器ユニットが誕生する、というのがこの作品の特徴だ。



MAPのサイズはシリーズ史上最大



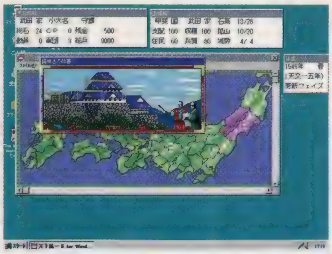
部隊長は戦果をあげると昇進していく

### 天下統一 乱世の覇者 Win95

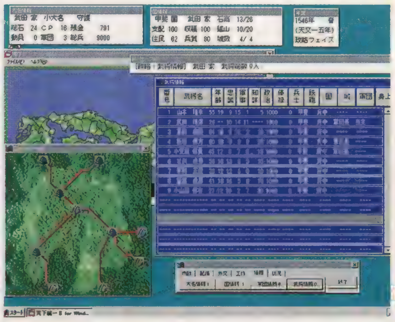
**2月14日発売予定**
**システムソフト／8800円**

日本の戦国時代が舞台。各地に散らばる大名から1人を選択し、日本を統一することが目的。各地方は城単位で構成されており、すべての城を制圧することが全国統一を果たす、ということになる。

国によって兵の強さが変わったり、兵農分離が徹底されていない国は刈り入れの季節に行軍することができないなど、戦国時代の事柄をリアルに再現しているぞ。



さまざまな歴史イベントも発生するのだ



進軍の際は軍団単位で家臣を指揮する



日本を舞台に、自分だけの歴史を作ることができる

# ファミマガWeekly 読者アンケート

## 応募のきまり

P103のハガキに、右記のプレゼントの中で欲しいソフトの番号を書き、下のアンケートに答えてそのままポストへ(切手は不要です)。締め切りは2月6日必着です。当選者は、本誌2月21日発売号の、「Weekly Information」のコーナーで発表します。

**～今週のプレゼント(各5名様)～**

①マクロスDIGITAL MISSION VF-X（PS）
②チョロQ2（PS）
③SEGA AGES　ファンタジーゾーン（SS）
④重装騎兵レイノス2（SS）
⑤糸井重里のバス釣りNo.1（SFC）
⑥ティンクルスタースプライツ（NGCD）

### 表1 今号の記事

| No. | | No. | |
|---|---|---|---|
| 01 | 表紙 | 28 | 〈続報〉スクウェア・アクエスPSソフトラインナップ |
| 02 | 目次 | 29 | 超ウルトラ技 |
| 03 | TOPICS | 30 | 〈連載〉電脳立方魔術団 |
| 04 | 今週のリアルランキング | 31 | 〈連載〉ときめきHotLine |
| 05 | 〈特報〉GRANDIA | 32 | 〈連載〉SUPER ROBOT A GO!GO! |
| 06 | 〈特報〉スカイターゲット | 33 | バーチャルアイドル共和国 |
| 07 | 〈特報〉機動戦艦ナデシコ | 34 | アーケード共和国 |
| 08 | 〈続報〉新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression | 35 | パソコン共和国 |
| 09 | 〈続報〉ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡 | 36 | 読者ゲーム評 |
| 10 | 〈続報〉ぷよぷよSUN | 37 | Fair Judgment　今週はコレを買え! |
| 11 | 〈特報〉フリートーク・スタジオ～マリの気ままなおしゃべり～ | 38 | COMING SOON |
| 12 | 〈続報〉D-XHIRD | 39 | 〈続報〉タイムクライシス |
| 13 | 〈続報〉機動戦士ガンダム外伝Ⅲ　裁かれし者 | 40 | 〈続報〉ナムコミュージアムVOL.5 |
| 14 | 〈続報〉機動戦士Zガンダム　前編　ゼータの鼓動 | 41 | 〈続報〉エースコンバット2 |
| 15 | 〈特報〉太平洋の嵐2～疾風の艨艟～ | 42 | 〈続報〉るろうに剣心ー明治剣客浪漫譚ー十勇士陰謀編 |
| 16 | 〈特報〉首都高バトル'97 | 43 | 〈特報〉魔法少女プリティサミー2 |
| 17 | 〈特報〉峠KING THE SPIRITS2 | 44 | 〈続報〉ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ |
| 18 | 〈続報〉だいな♥あいらん | 45 | 〈攻略〉ドラゴンナイト4 |
| 19 | 〈続報〉HOP STEP　あいどる（仮称） | 46 | 〈続報〉ときめきメモリアルドラマシリーズVOL1～虹色の青春～ |
| 20 | 〈続報〉クォヴァディス2 | 47 | 〈続報〉同級生2 |
| 21 | Weekly Information | 48 | 〈続報〉新スーパーロボット大戦スペシャルディスク |
| 22 | FMW投稿バトルロイヤル | 49 | 〈特報〉忍者じゃじゃ丸くん　鬼斬忍法帖 |
| 23 | 〈続報〉ファイナルファンタジーⅦ | 50 | 〈特報〉イワトビペンギンROCKY×HOPPER |
| 24 | 〈続報〉サガ　フロンティア | 51 | 〈続報〉真説サムライスピリッツ武士道烈伝 |
| 25 | 〈続報〉ファイナルファンタジータクティクス | 52 | 〈特報〉下級生 |
| 26 | 〈続報〉ブシドーブレード | 53 | 週刊新着情報局 |
| 27 | 〈続報〉TOBAL2 | | |

### 表2 雑誌名

| No. | | No. | |
|---|---|---|---|
| 01 | ファミマガ64 | 24 | ゲーメストEX |
| 02 | 64（ロクヨン） | 25 | 月刊ファミ通Bros. |
| 03 | 電撃NINTENDO64 | 26 | 覇王マガジン |
| 04 | The64DREAM | 27 | LOGIN |
| 05 | PlayStation Magazine | 28 | マイコンBASICマガジン |
| 06 | ファミ通PS | 29 | コンプティーク |
| 07 | 電撃PlayStation | 30 | 電撃王 |
| 08 | HYPERプレイステーション | 31 | ゲーメスト |
| 09 | THE PLAY STATION | 32 | ネオジオフリーク |
| 10 | SATURN FAN | 33 | コミックボンボン |
| 11 | セガサターンマガジン | 34 | コロコロコミック |
| 12 | グレートサターンZ | 35 | 少年ガンガン |
| 13 | サターンスーパー | 36 | コミックドラゴン |
| 14 | セガ　マガジン | 37 | コミック電撃大王 |
| 15 | 月刊TECHサターン | 38 | コミックビーム |
| 16 | 電撃SEGA EX | 39 | 週刊少年サンデー |
| 17 | HYPER SATURN | 40 | 週刊少年ジャンプ |
| 18 | ファミ通サターン | 41 | 週刊少年マガジン |
| 19 | 週刊ファミ通 | 42 | 週刊少年チャンピオン |
| 20 | ゲームウォーカー | 43 | 月刊少年エース |
| 21 | じゅげむ | 44 | Virtual IDOL |
| 22 | Vジャンプ | 45 | 電撃G'sエンジン |
| 23 | マル勝ゲーム少年 | | |

### 表3 機種名

| No. | | No. | |
|---|---|---|---|
| 01 | ファミコン／ツインファミコン／ディスクシステム | 12 | プレイステーション |
| 02 | スーパーファミコン | 13 | 3DO |
| 03 | ゲームボーイ／ゲームボーイポケット／スーパーゲームボーイ | 14 | NEO·GEO／NEO·GEO CD／NEO·GEO CDZ |
| 04 | バーチャルボーイ | 15 | MSXシリーズ |
| 05 | ニンテンドウ64 | 16 | PC9801·9821シリーズ |
| 06 | PCエンジンシリーズ | 17 | DOS／V |
| 07 | PC-FX | 18 | マッキントッシュ |
| 08 | メガドライブシリーズ | 19 | ピピンアットマーク |
| 09 | スーパー32X | 20 | 業務用 |
| 10 | セガサターン／Vサターン／ハイサターン | 21 | その他 |
| 11 | ゲームギア／キッズギア | 22 | 何ももっていない |
| | | 23 | とくに買いたくない |

## アンケート

(1)あなたが現在通っている学校、または職業を次の中から選んで番号を記入してください。

1　小学校　2　中学校
3　高等学校　4　大学
5　専門学校　6　社会人
7　その他

(2)あなたの学年を数字で記入してください。あなたが学生以外ならば番号は0と記入してください。

(3)あなたの年齢を記入してください。年齢が1ケタなら左のマスに0を記入してください。

(4)あなたの性別を左から選んで、番号で記入してください。

1　男　2　女

(5)あなたが本誌以外によく読む雑誌を、表2の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(6)あなたが現在持っているゲーム機、パソコンを表3の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(7)あなたがこれから購入したいと思っているゲーム機、パソコンを表3の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(8)あなたがこれから購入したいと思っているゲームソフトを、P156からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から最大5つまで選んで、番号を記入してください。

(9)今号の記事のなかで、あなたが読んでおもしろかったものを表1の中から選んで、おもしろかった順に番号を記入してください。

(10)今号の記事のなかで、あなたが読んでつまらなかったものを表1の中から選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。

(11)今後、本誌で特集してほしいゲームを、P156からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から3つまで選んで、番号を記入してください。

(12)今後、本誌で攻略してほしいゲームを、P156からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から3つまで選んで、番号を記入してください。

(13)あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を次の中から選んで、番号を記入してください（機種は問いません）。

1　1～5本　2　6～10本
3　11～20本　4　21～29本
5　30本以上

(14)あなたはコンビニエンスストアでゲームを買いますか?

①すでにコンビニで買っている。
②まだコンビニで買ったことはないが、これからは買うつもり。
③コンビニで買うか、一般の小売店で買うかは、特に決めていない。
④コンビニで買うつもりはあまりないが、ソフトによっては買うかもしれない。
⑤コンビニで買うつもりはない

## 記入方法

アンケートハガキの項目はすべてコンピュータで読み取ります。記入の際には次の点に注意して、間違いのないようにしてください。

●ハガキのマスの中は1、2、…というように、すべて算用数字で記入してください。

●数字を記入するときは、1つのマスに1つだけにしてください。01など2ケタの数字は2つのマスを、0001など4ケタの数字は4つのマスを使用してください。

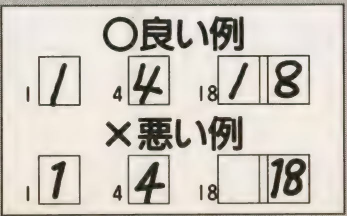
●数字はマスからはみ出さないように注意して記入してください。

●数字の書き方に注意してください。1は7と間違えないように、上をハネないでください。4は9と間違えないように、4の上をくっつけないようにしてください。

●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシル、黒ボールペン、サインペンで記入してください。赤色のペンなどは使用しないでください。

●新作カレンダーや、表1から表3にある01や0001などの2ケタ以上の数字は、頭の0も記入してください。

## 記入例




※雑誌公正競争規約により、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に応募できない場合があります。

郵便はがき

料金受取人払

芝局承認

1

差出有効期間
平成9年10月
10日まで

105-00

301

東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア(株)

ファミマガ Weekly

2月14日号読者アンケート係

□□□-□□

住所

ふりがな
氏名

希望するソフトの番号

番

電話番号　（　　　）

（キリトリ線）

ファミマガ Weekly

# 2月14日号
## アンケート回答欄

①学校 □　②学年 □　③年齢 □□　④性別 □

⑤ □□, □□, □□

⑥ □□, □□, □□

⑦ □□, □□, □□

⑧ □□□□, □□□□, □□□□
□□□□, □□□□,

⑨ 1位 □□, 2位 □□, 3位 □□

⑩ 1位 □□, 2位 □□, 3位 □□

⑪ □□□□, □□□□, □□□□

⑫ □□□□, □□□□, □□□□

⑬ □　⑭ □

★最近遊んだゲームの感想や本誌への意見を書いてください。

〔キリトリ線〕

# Reader's Review & Research 読者ゲーム評&リサーチ

今号は年末年始に発売のものが対象。意外なお買い得作が見つかるかも？

## 完璧に移植された内容に絶賛の声が大半を占める

レベルの高い内容だけに、高い移植度への好評がほとんど。オリジナル要素については賛否両論だった

### プレイステーション
### レイストーム

●タイトー
●97年1月10日発売
●5800円
●シューティング

不評 15%　好評 85%

アーケードから移植のシューティング。ロックンレーザーで高度の違う敵を攻撃できる。

### こんなトコが良かった

**シューティングの歴史に残る名作**

とにかくあらゆる面において高水準で、シューティング史に残る名作だと確信した。

グラフィックはキレイだし、サウンドもゲームの雰囲気にぴったりである。クレジット数の制限によって適度な緊張感があるし、難易度設定の幅も広くて、シューティングゲームが苦手な人も十分に楽しめる作りになっている。

また、雑誌上でアレンジモードとオリジナルモードに大きな差がないと言う意見が見受けられたが、これは大間違いであると私は言いたい！ アレンジバージョンは、敵の配置や攻撃方法など目に見える変化から、少しプレイしただけでは分からないゲームバランスに至るまで事細かに調整されていて、難易度のバランスが悪いアーケードモードに比べて何倍も快適にプレイできるのだ。エンディングもオリジナルと違うので、その点も新鮮だ。

ただ、難点を挙げるとするならば、アレンジを入れるほど気合が入っているサウンドをオプションで自由に聞けるようにして欲しかったことと、スペシャルアタックのストックができるようになれば良かった。

（福岡県／石井浩／21歳）

**移植は完璧ファン必買のソフト**

プレイしてみてアーケード版を完全に移植していると感じた。ゲームセンターでこのゲームをプレイしていて気に入っている人は買っても損はないと思う。

PS版は細かい設定ができるオプションが良かった。難易度をステージごとに設定できるので、苦手なステージだけ難易度を下げることができてとても良かった。ただし、難易度を一番低くしてもかなり苦戦はするけど…。

また、オリジナルの完全移植だけではなく、エクストラモードが用意されているところも良い。敵の出現パターンからボスの攻撃方法まで違うから、アーケード版に飽きた人でも楽しめるハズ。

（石川県／吉田久史／16歳）

**今までにはない3D表現に衝撃**

なんと言ってもこのゲームの魅力は、すべてポリゴンで描かれたグラフィックにある。完全な立体空間の中で展開されるグラフィックは、ゲームセンターで初めて見た時、これまでは新作が発表されても絵的に変わりの映えしなかった、縦スクロールのシューティングがまったく別のジャンルに見えたほど衝撃的な出来だった。

また、SSで発売されていた前作『レイヤーセクション』の特長だった、「ロックオンレーザー」の爽快感が『レイストーム』にもしっかりと受け継がれている点がすばらしい。とくに、今回は自機に最大16個所にロックオン可能な「R-GRAY2」が追加されて、敵をまとめて破壊する快感が前作以上にアップしているところも見逃せない。一個所に集中攻撃できるハイパーレーザーやスペシャルアタックもシューティングとしての魅力を高める効果をもたらしていると思う。

（埼玉県／スツデント／24歳）

### ここがちょっと…

**エクストラモードの出来が今一つ**

オリジナルモードはアーケード版を完璧に移植していると思う。しかし、エクストラモードの出来は今一つとの印象を受けた。たしかに細かいところでオリジナルと違うのは分かるのだけど、それがゲームの（ステージの）決定的な違いにならないところが原因だと思う。基本的な敵や背景があまり変わらないからプレイしても新鮮な感じを受けないし、せっかくバリバリにアレンジされたBGMもこれでは活きてこない。

（千葉県／長門義弘／21歳）




（兵庫県／尾林正裕／25歳）

### メーカーからのコメント

みなさま、貴重なご意見をたくさんありがとうございました。今回業務用を完全移植した「アーケードモード」の他に、開発陣が時間をかけて難易度調整と新しい演出を行った「エクストラモード」が付きました。どちらのモードもプレイすればするほど深く『レイストーム』の世界に溶け込むはずです。どうぞ存分に迫力のシューティングを楽しみください。

（タイトー／三輪）

# 誰でも楽しめる娯楽ソフトと高い評価

セガサターン

## FIGHTERS MEGAMIX

●セガ
●96年12月21日発売
●5800円
●格闘アクション

不評 20%　好評 80%

セガの人気ソフト『VF』と『FV』のカップリング。隠れキャラなども満載。

### こんなトコが良かった

#### 人気キャラが集結した極上品

『バーチャファイター』と『ファイティングバイパーズ』のキャラたちが、一堂に会してバトルを繰り広げる様はファンには涙もの！　しかもただのお祭り的なゲームには終らず、内容の方はなかなか良いものに仕上がっている。

オプションでゲームタイプを『バイパーズ／バーチャファイター』のどちらかに設定できるので、とても新鮮な印象を受けた。たとえば晶が空中で、クルッと1回転して受け身を取るといったこともできるので、どちらのゲームファンにも楽しめるソフトだと思う。

（神奈川県／小学生ハニー／18歳）

#### トレーニングにハマってしまった

基本的に格闘ゲームファンなら、買って損のないソフトといえる。なぜなら使用できるキャラクタがとても多いうえに、隠し要素も豊富なので長く遊ぶことができるからだ。

グラフィックが少し粗いのも、これだけのキャラクタを使えることを思えば我慢できる範囲だ。

ほかには敵の背後を取りやすくなっているので、大技を出す機会が多くなっているのも気に入った。

あとは意外とトレーニングモードにハマった。出せるようになった技にはOKマークが付くのだが、1時間くらいやってもOKマークが付かない技などもあって本当に燃える！

（群馬県／本多誠／15歳）

#### 『VF3』の技を出せるのがグッド

最高におもしろいと思う。オープニングで両ソフトのキャラクタが出てきたときにはワクワクしてしまった。中でも特に気に入ったのが、今アーケードにある『バーチャファイター3』の技を出せる点です。たとえ技だけとはいっても、この点は高く評価できると思います。

また隠れキャラでは『バーチャコップ』のジャネットのガン攻撃が最高だった。はっきり言って無敵。

（神奈川県／岩崎光男／29歳）

#### 隠し要素も豊富で買いの1本

キャラクタは『バーチャファイター』の方が好きだけど、ゲームシステムは『ファイティングバイパーズ』の方が好きな俺にとっては、まさにうってつけのソフト。確かに『バーチャファイター2』に比べると解像度を落としたためか、グラフィックは粗く感じるし、あいかわらずスクロールが不自然なところも気になる。しかしウルフの面に金網があるとか、トキオの面で飛行機が通り過ぎるなどの演出面が強化されたのはファンにとっては嬉しいところ。

また今回の売りである「隠しキャラ」も、イカした奴からちょっと変わった奴までいろいろ揃っているし、「隠し要素」もたくさんあって、それを見つけるだけでも暇つぶしになるのが良い。サターンユーザーで特にAM2研のファンなら絶対に買いのソフトだ！　というか買え!!

（三重県／川西正臣／22歳）



ファイターズメガミックス

総合評価…良い

何といっても使えるキャラが豊富なことがあげられる。バンを使って晶と戦えるなんて、まさに夢のようだった。ほかにもランドセルを背負った小学生ハニーもいて最高！

いつも友達と一緒に対戦して盛り上っています。

（神奈川県／マキリーニャ／20歳）

### ここがちょっと…

#### 基本は『VF』にして欲しかった

格闘ゲームファンにとってはおもしろいソフトではあるのだが、予想どおり大味な作りになってしまったのが残念でならない。ゲームタイプを『バーチャファイター』と『ファイティングバイパーズ』のどちらかにできるのだが、受け身や吹き飛ばされる点を除けば、結局基本は『ファイティングバイパーズ』。

また勝利ポーズなども含めてキャラクタが全体的にカクカクしている印象を受けた。『バーチャファイター2』のときのような滑らかさは望めない。どうやら隠れキャラにペプシマンもいないようだし…。それにサウンドも淡々としているのであまり盛り上がらなかった。

CDの容量の問題などもあるだろうけど、やはり基本は『バーチャファイター』にして欲しかった。

（北海道／菅井利治／29歳）

### メーカーからのコメント

『メガミックス』は『VF』と『FV』のキャラがメインになっていますが、我々としては隠しキャラになっている10名と『VF3』の一部の技が使用できるという点に注目して欲しいと思っていました。その点ではみなさんの支持を得られたのではないかと思っています。そのほかの支持していただけなかった部分についても、次回作があれば加味したいと思います。

（セガ／AM2研／笠原）

プレイステーション

## リアルバウト餓狼伝説

●SNK
●97年1月10日発売
●5800円
●格闘アクション

不評 35%　好評 65%

『餓狼伝説』シリーズの最新作。キャラの技を鑑賞できるモードも搭載。

### こんなトコが良かった

#### リングアウトもあって楽しさ倍増

普通の2D格闘ゲームでは画面の端に行っても平気だが、このゲームではリングアウトがあるためにそうもいかないので苦労した。しかしそれがおもしろさを増している。

また必殺技を超える超必殺技、さらにそれらを上回る潜在能力といった技まで出せるので、展開もハデになって僕好みで良かった。キャラクタでは山崎竜二をよく使う。特に蛇使いという見えないパンチは最高にカッコイイ！

（神奈川県／竜二／16歳）

### ここがちょっと…

#### 必殺技の入力がちょっと難しい

『餓狼伝説』を買ったのはスーパーファミコン以来だけど、あいかわらず必殺技が難しくて出せない。キーコンフィグで簡単に出るように設定できるけど、それではおもしろくないし…。あとはロード時間が少し長いと感じた。

（埼玉県／佐竹敏之／27歳）

# 豊富な資料にファンも納得!!

プレイステーション

## ルパン三世 カリオストロの城ー再会ー

●アスミック
●97年1月10日発売
●6800円
●アドベンチャー




人気映画を原作にしたアドベンチャー。その後のカリオストロ公国に新たに起こる陰謀を暴く。

### こんなトコが良かった

**映画のファンなら誰でも楽しめる手軽さ**

スタートボタンを押して、ゲームを始めた途端、原作の映画を思い出してワクワクしてしまった。CGで描かれたルパンのあの黄色い車が走るバックに、懐かしい音楽が流れただけで、ゲーム本編への期待が否が応にも高まってしまったのだ。

いまやメモリアルパークとなってしまったカリオストロ公国を観光してルパンたちの足跡を追うのも楽しいが（ミートボールスパゲッティしか出さないレストランには笑った）、やはり事件に巻き込まれてからが面白い。何といっても、不二子や次元といったお馴染みのキャラと一緒に行動しているというのがたまらなく嬉しい。難易度自体も決して高くなく、映画のファンならゲームのウマイ、ヘタにかかわらず楽しめる仕上がりなのも嬉しいところ。ファンなら買いでしょう。

（青森県／小林正樹／26歳）

**原作に詳しくなれる豊富な資料が良い**

私にとってこのソフトは、楽しみながら見られる「資料集」という感じで、とても楽しく遊ぶことができました。ゲーム中、いろいろなところを探ってメダルを獲得してブロマイドと交換する、というのもなかなか面白かったです。何といっても一度入手したブロマイドは、好きなときに何度でも見返せるので、原作を懐かしみながらプレイできるのが良かったです。

ルパンのシリーズの中でも、この作品が一番好きで何度も観ているだけに、ふんだんに収録されたデータベースで、今まで知らなかったことを知ることができたのはとても楽しかったです。

（神奈川県／次元さま〜／25歳）

**雰囲気を活かしたシナリオに満足**

多少の強引さは感じたものの、城下町で訪れた「バーチャルゲーム館」のゲームから、夢かうつつか、という具合に一気に事件に巻き込まれて行くあたり、「ウマイな」と思わず感心してしまいました。銭形警部の登場シーンなど、原作の雰囲気を活かしているのがとても良かったです。自分がルパンシンジケートの一員となって活躍できるというのも、ものすごく嬉しかった。原作になっている映画は大好きなのですが、何分にも古くて詳しくは知らないところがあったので気がひけた部分もあったのですが、知らない人でも遊べるように配慮されたシナリオのお陰で気軽にプレイできました。

（茨城県／シケモク／14歳）

### ここがちょっと…

**難易度が低すぎて手応えがない**

僕はルパンと、このゲームの原作になっている映画が好きなので買ってみましたが、難易度は低すぎるしテンポは悪いしで、ちょっとガッカリしました。映画を詳しく知るにはいいのですが、ストーリー展開も単調で、ゲームとして遊ぶのはあまりお勧めできません。グラフィックにばかり力が入っている気もしました。

（東京都／岩田一輝／17歳）

**どうせなら最後までもっと簡単にして!!**

途中まで、どこもつまづくことなく進められたのに、北の塔に閉じ込められたところで急に先に進めなくなってしまった。僕自身、あまりゲームはウマくないのでそう強くも言えないのですが、ここまで簡単だったのだから最後まで簡単にして!!

（群馬県／マルちゃん／15歳）

### メーカーからのコメント

皆さまの反響ありがとうございました。ルパンのファンの方々には「懐かしさ」など制作者の意図通りに評価していただいて本当に嬉しく思っています。ゲームとして少々手応えがないと思われるかも知れませんが、すべての「クラリス金貨」と「エラー金貨」は集めましたか？　オマケ要素ですがなかなか手強いです。ぜひ挑戦してください。

（アスミック／ソフトウェア事業部／大西）

プレイステーション

## もうぢや

●ヴァージンインタラクティブエンターテインメント
●97年1月10日発売
●5800円
●パズル




上から落ちてくる小銭をつなぎあわせて、ひとつ上の金額の硬貨に両替していくパズルゲーム。

### こんなトコが良かった

**オリジナリティある作りに歓喜!!**

このゲームは落ちものパズルの中でも、久々のヒットでしょう。オリジナリティの感じられないソフトがあふれかえる現状の中で、よもやこれほど独創的な落ちものパズルが登場しようとは…。格闘ゲームなど、難しいゲームが苦手でパズルゲームばかりやっている自分にとって、このソフトの登場は本当に嬉しい限りです。とにかく、パズルゲームの好きな人は一度プレイすることをお勧めします。

（神奈川県／色ものパズル／21歳）

**可愛いキャラと斬新なルールに満足**

まず、キャラクタが可愛い。そして単純にして覚えやすく、かつ斬新なルール。この2つだけでも、このゲームが優れているということがいえると思います。上から落ちてくる小銭を1円から5円へ、5円から10円へと両替していくため『ぷよぷよ』のようにすべてが消えるわけでなく、一回消しただけでは必ず一枚小銭が残るため、連鎖の組みかたも今までのと違うので、慣れないうちは難しい。けれど、慣れてみるとこれが面白い!! 小銭をじゃらじゃら湯水のごとく無駄遣いしているような感じもして、リッチな気分も味わえるし…。いろんな人にプレイしてみてもらいたいです。

（埼玉県／そろばん2級／18歳）

**「お金」であるが故にムチャムチャ燃える**

お金を両替していく、というシステムに何かエグいものを感じる。実際、CPUが勝ったときのセリフも、いかにもそろばん弾いてます、っていう感じのものがあり、ますますそういう印象が強まる。けれど、そこが面白い。燃える。落ちてくる玉をお金に変えたことで、こんな副産物が生まれるとは…。とにかく面白いゲームです。

（京都府／貧乏暇なし／21歳）

### ここがちょっと…

**CPUがちょっと強すぎないか…**

確かに面白いゲームなのだが、少々難しいのではないだろうか。難易度を「ふつう」にしてプレイしていても、4試合目あたりから、CPUの手作りがムチャムチャ速いのだ。お邪魔キャラである「ドロボー猫」を一気に消せる「ボム犬」を一試合に一回使えるといっても、慣れないうちは焼け石に水だし…。

（東京都／田中克巳／19歳）

**対戦でもキャラを選べないのが不満**

せっかく個性的なキャラがそろっているのに対戦するときにキャラを選べないのが残念。友だちと遊ぶ際に何か特色のあるキャラを選べればもっと白熱したのに。

（群馬県／平林孝雄／14歳）

# キャラクタと必殺技が大好評

## セガサターン
## ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

●SNK
●96年12月31日発売
●5800円
●格闘アクション

不評 15%　好評 85%

SNKの人気キャラクタが3人一組で戦う。体力点滅時にパワーMAXだと超必殺技はさらに強力に。

### こんなトコが良かった

**華やかで一発逆転 MAX超必殺技**

登場するキャラクタが多く、しかもそれぞれに個性がちゃんとある。そして、格闘ゲームとしてのレベルも高い！　これは素晴らしいゲームです。ダウン回避など、前作からシステムがいろいろ変更されて最初はややこしいけど、慣れるとなかなか使えます。何より気に入ったのが超必殺技のMAXバージョン。この技のいいところは華やかさももちろんですが、大差で負けていても一発逆転のチャンスがあることですね。勝ってるほうも気が抜けないし、私はかなり白熱できて好きです。とくに庵クンが途中で振り向くのが素敵。グラフィックも本家NEO・GEOに引けを取らない移植度だと思います。さらにロード時間がNEO・GEO　CD版よりも速い。もう文句ナシですね！　格闘好きなら買ってソンはしないと思います。

（東京都／大観覧車／26歳）

**個性的なキャラクタ 演出も見逃せない！**

前作『〜'95』から何人かキャラクタが入れ替わったが、これが大成功。とくに八神チームのマチュアとバイスの2人がカッコイイ！　必殺技もそれぞれ特徴的だし、なんといってもキャラクタにセンスがある。また、新・怒りチームのレオナも前作までのハイデルンのイメージを残しつつ、全然違ったキャラクタに仕上がっている。

あと、演出面での強化も見逃せない。特筆すべきは草薙京と八神庵の対決。「どうしてもやるのか？」「いまさら命乞いか！」このセリフのやりとりは、ライバル関係を強く印象づけることに成功。こういう細かいところにも手を抜かないところもシリーズの人気の秘訣だと思う。難易度は前作よりも明らかに下がっているので、プレイヤーを選ばないところもお勧めできます。

（北海道／須田洋一郎／19歳）

**多彩な必殺技の数々 技の使い分けが重要**

最初にプレイしたときは、コマンド入力のタイミングがシビアで、思うように入らなかったが、そんなことを吹き飛ばすのが、必殺技の爽快感。それぞれのキャラクタが持っている数が多いし、必殺技同士の使い分けもちゃんと必要だ。また、同じ必殺技でも小攻撃と大攻撃では、後に続く連続技が異なったり、相手との距離が変化したり、闘いかたを追求する楽しみがある。そして、超必殺技がやはり爽快。出した時のグラフィックがド派手だし、与えるダメージ量もそれに見合っている。キャラクタにより一撃系や乱舞系、投げ技などメリハリがあるのもいい。さらに一部のキャラクタには別パターンのグラフィックの超必殺技があるのもすごい。『ラルフ』使いとしては、隠れ技の『馬乗りバルカンパンチ』が熱くて良い。とにかく遊んでくれ。いや、ぜひっ。

（神奈川県／サタデーAM9／23歳）

### ここがちょっと…

**拡張RAMなのに長いロード時間**

たしかにネオジオCDよりもロード時間は短いのですが、拡張RAMカートリッジを使っているわりには時間がかかっているのではないか？　『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』のときには、数秒で読み終わっていたのに、この『〜'96』ではロード待ちのグラフィックがでている。その時のイラストはいいが、ネオジオCD版と変っていない。キャラが多くてもがんばってほしかった。

（岡山県／田島翔太／17歳）

### メーカーからのコメント

たくさんの貴重なご意見、ありがとうございます。

読者の皆さんにも、大変好評なようで制作スタッフ一同、非常にうれしく思っています。

登場キャラクタが29人（ボス含む）に増えましたので、チームエディットの際には、いろいろなバリエーションが楽しめると思います。

ぜひ、熱いバトルを繰り広げてくださいね。

（SNK／企画宣伝部／中村）

## NEO・GEO　CD
## サムライスピリッツ 天草降臨

●SNK
●96年12月27日発売
●6800円
●格闘アクション

不評 20%　好評 80%

島原半島を舞台に剣客たちが刃を交える。今回はボスまでの経過時間で展開が変化する。

### こんなトコが良かった

**充実したオプション設定 プラクティスモードが○**

ロードが長いCD版にとって、オプションの役割は重要であるが、ハンデや勝ち本数、そしてROM版にはないVSモードなど、オプションの充実はユーザーとして評価できる。特筆なのはプラクティスモードで、今回追加されたシステムを熟知するうえでとても役立った。また、ストーリーモードのロード画面でストーリーが描かれているのも面白い。ゲーム上ではわからなかった点も解明でき、良かったと思う。裏技で壬無月斬紅郎が使えたので、友達と盛り上がることができた。

残念なのは、前作ほどのバランス難ではないものの、永久連続技や強すぎる技があるので、キャラクタを一気に増やすよりはもっとバランス調整に時間をかけて欲しかった。

（静岡県／前田英律／15歳）

**短縮されたロード時間 ロード中の文章も楽しい**

移植度の高さは当然として、まず価格が抑えられているのには驚きました。SNKさん、よくがんばってくれたなぁ…。そして何よりロード時間。心なしか『〜斬紅郎無双剣』よりも少し短くなった気が…。ストーリーモードでのロード時間の間も文章で飽きさせないのも良く考えた！　すごくいい出来だったと思います。それと、新登場の「プラクティスモード」は連続攻撃終了時のダメージ量をあらわしてくれればもっと良かったのですが、今後のネオジオCDソフトにも付けてもらいたいです。

（兵庫県／篠原賢哉／？歳）

**マッチした背景と音楽 怒りの「一閃」が光る**

背景がすごくキレイで、音楽の雰囲気もぴったりで、これだけでも一見の価値ありだが、やっぱりいいのが連続斬り。キャンセルからの必殺技も入りやすいし、CD同時押しからの飛び込み斬りは奇襲攻撃が好きな僕にはとても楽しめた。怒りゲージ満タンのときの「一閃」の一撃も力強くてよかった。

（秋田県／松平典彦／19歳）

### ここがちょっと…

**効果の少ない『14連斬』タイムアタックも不満**

このゲームでの重要な攻撃といわれていた「14連斬」だが、それほどでもなかった。怒りゲージを溜めれるだけで、思ったほど相手にダメージを与えていないし、大斬りや連続技のほうが簡単で効果が高いと感じた。2本の体力ゲージも大したことのない技で結構体力が奪われるので、あまり意味がなかった。前作では敵の防御力が高すぎて辛かったが、今回は攻撃に大味な感がぬぐえない。それと、今回は打倒天草まで時間設定があるが、せかされているようで、これも不満だった。

（岡山県／トパーズ／21歳）

プレイステーション

## Sim City2000

●アートディンク
●96年12月20日発売
●5800円
●シミュレーション

不評 37%　好評 63%

パソコン版から移植の都市を建設するシミュレーション。作った都市をドライブする事が可能。

### こんなトコが良かった

**災害やら財政難やら すごくリアル**

税率を設定したり、条例を作ったりするなんてまるで政治家のよう。それも条例には弁論大会を開いたり、ホームレス寮を作ったりなど変わったものがたくさんあり最初バカにしていたけど、これらで教育レベルが上がったり、失業が減るなんて非常によくできている。それに犯罪、公害、失業が連続して襲い掛かって来たり、債務の返済に苦しむなどすごくリアルに出来ている。だけど、実際にありうる事だし、簡単すぎると絶対飽きる。このゲームは根気強くやる事が大事だと思う。

(東京／佐々木晃／23歳)

**細かい条例と産業の 繋がりがスゴイ**

すごく頭を使うゲームだった。とりあえず2万の金を持ってスタートしても、バランスよく住宅や工場や商業地帯を作っていかないとすぐに財政が破綻するので気を抜けない。教育に力を注ぐとハイテク工業が発展したり、警備に力を注げばアルコロジーを作れたりするのはすごく考えさせられる。都市設計という現実的な行為に怪獣の出現やアルコロジー建設など、ユーモアな部分がバランスよく混ざり合っているところに感心させられた。

(大阪／三好靖人／24歳)

**次々に楽しみが 湧いてきて飽きない**

都市がスピーディーに発展していくのがいい。街もすごくカラフルだし、ちょっとゴチャついてマンションだかデパートだかわからなくなってしまったりするけど、表示アイコンがあるので問題ない。電車を通したら次に飛行場をつくったりと、次から次に楽しみが湧いてくるので飽きがまったく来ない。ゲージで人口や産業の推移が一目でわかる点も良かった。新聞は良く出来ており、情報をユーモアに伝えてくれるので良かった。

(千葉県／賄賂大好市長／25歳)

### ここがちょっと…

**カーソルの移動を もっとスムーズに**

カーソルの移動をもっとスムーズにして欲しかった。都市が大きくなってくると、カーソルの移動が大変になる。また画面に情報を示すグラフがゴチャゴチャしすぎていて、カーソルをドラッグしづらい。

(岐阜県／流星剣士／20歳)

**ゴーストタウンを ドライブしているみたい**

作った都市をドライブしても、他のクルマや人がいないのでは、まるでゴーストタウンをドライブしているみたいに感じられる。パソコン版には無い発展させた都市を観光できるという素敵なアイデアも、これでは台無しになっていると思う。

(福岡県／燃えろホークス／22歳)

プレイステーション

## 魔法少女プリティサミー PART1 In the Earth

●パイオニアLDC
●96年12月20日発売
●6800円
●アドベンチャー

不評 40%　好評 60%

OVAで人気のアニメをベースにしたアドベンチャー。魅力的なキャラが大活躍する。

### こんなトコが良かった

**操作が素早く スムーズにできる**

ストーリーがOVAや小説の流れに忠実なところが嬉しかった。キャラの魅力も失われず、雰囲気も良く、ムービーのグラフィックも奇麗で気持ちよくプレイできた。プレイ中いつでもオプション画面が表示できる点はすごく良い。好きなキャラが出てきたときは声を出させ、そうでもないキャラの時は声を消したりする操作を素早くスムーズにできるのはすごく便利。これによって、ダラダラとプレイせずにすんだ。PART2が出るのが今から楽しみです。

(東京都／魑魅魍魎／20歳)

**OVAとは違った 雰囲気が味わえる**

「天地無用」のキャラはもとより「アミテージ」や「モルダイバー」まで登場させるサービスがよい。モルダイバーの登場もおかしかったけど、火星へ行ってアミテージと戦うのはあまりにも展開が強引で笑えてしまった。OVAを観るのとは違った雰囲気の中でゲームをプレイできたのが良かった。操作の点でもコマンドが4つしかなく、とても楽なのもうれしかった。

(東京都／佐々木慎二／21歳)

**AVGなのに戦闘が とても本格的**

23、24話と新しいストーリーを取り入れているのがうれしい。戦闘シーンでは、必殺技を出すのにSPゲージを使用し、攻撃成功率まで関係してくるなんて、ほのぼのした戦闘にそこまで凝ったシステムを取り入れていることに感心してしまう。鷲羽とのクイズ勝負や津名魅の特訓など、笑える要素も満載でとても楽しいゲームだった。

(京都府／五条の鬼／20歳)

### ここがちょっと…

**ストーリーが一本道 すぎるのでは…**

キャラに魅力はあるんだけどストーリーに分岐をいれたり、クイズなどをもっと増やしたり、そこらに工夫がほしかった。完結させてくれればもっと良かった。

あと、字幕の部分が大きすぎて、魅力的なキャラの活躍をちょっと楽しめなかった。次作ではその辺のところを改善して欲しい。

(和歌山県／三上直樹／23歳)

**アニメーションを もっと取り入れてほしい**

アニメーションをもっと取り入れて欲しかった。魅力的なキャラに動きが加われば、もっと楽しめたと思う。声が出てこないセリフがあったのも中途半端に感じる。コマンドも4つではちょっと少なすぎる。一つ一つの行動にメッセージをあんなに多くいれるなら、コマンドをもっと増やしてメッセージをバランスよく分配した方が良かったのでは?

(愛知県／天地必需／23歳)

プレイステーション

## スポット ゴーズトゥーハリウッド

●ヴァージンインタラクティブエンターテインメント
●97年1月10日発売
●5800円
●アクション

不評 40%　好評 60%

映画の世界を舞台にした3Dアクション。立体画面でキャラを斜めに動かしていく。

### こんなトコが良かった

**映画に出演する気分で プレイできる**

グラフィックもサウンドもすごくいいし、キャラも洋ゲー風でかわいい。ステージはいかにも映画の世界っぽいが、そんなところを鑑賞するヒマもないほど、このゲームは操作が難しい。しかし慣れれば逆に他のゲームでは味わえないような動きに感心してくる。隠しアイテムや隠しステージを探すのは面白かった。とにかくハリウッドの映画すべてに出演してやるという気を起こしてやってみるとすごく楽しい。

(広島県／赤ヘル軍団／24歳)

### ここがちょっと…

**必要以上に操作が 難しいような気が…**

必要以上に操作が難しいような気がする。1面でタルに乗るという単純な行動すら容易でない。これでは最初からやる気がそがれてしまう。攻撃力もやけに弱いし、迫力がないのもマイナスだ。画面表示ももっと見やすい方が良かった。

(北海道／熊野広一／19歳)

## セガサターン
# ロードランナー エクストラ

- ●バトラ
- ●97年1月10日発売
- ●4800円
- ●パズル

不評 50%　好評 50%

落とし穴を開けて敵をかわし、ステージ上のすべての財宝を取っていくアクションパズル。

### こんなトコが良かった

**生き埋めにして至福感に酔う**

全体的に画面がきれい。パズルというよりアクション系で、操作が独特なのだが、慣れると楽しい。とくに、自分が掘った穴にハマった敵を埋めてしまえる「生き埋め」が成功したりすると残酷な手段ながらも至福を感じてしまう。この感覚は、全体的に難易度が高いステージをクリアする時とは異なる爽快感をかもし出しているのかも…。

（富山県／おセンチ姉さん／？歳）

### ここがちょっと…

**BGMの貧弱さに不満がつのる**

『ロードランナー』は、昔よくプレイしていたこともあり、懐かしさにひかれて購入。内容は、このゲームをプレイしていた当時を思い起こされてくれた。だけど、ちょっとBGMがセコすぎ。単調になりがちなパズル系のゲームだけに、長時間のプレイにも耐えられるようにBGMに凝って欲しかったな。

（東京都／頭上に小熊／24歳）

## セガサターン
# ファンキーヘッドボクサーズ

- ●吉本興業
- ●97年1月10日発売
- ●5800円
- ●スポーツ

不評 45%　好評 55%

吉本のお笑い芸人の顔を取り込んだ、コミカルなボクシングゲーム。個性的な必殺技もある。

### こんなトコが良かった

**キャラが笑えるギャグな育成も○**

とにかくコミカルなキャラクタが笑える。実写取り込みされたキャラクタの顔がダメージを受けて、変わっていく表情を見ているだけで楽しい気持ちになれるので、何度もプレイしていても飽きがこない。

そのほかにも、芸人を世界チャンピオンに育てるという、無謀な目的を持ったチャンピオンモードもやってみると、意外にゲームに引き込まれていく感じ。ゲームに笑いを求める人は購入して損なし。

（千葉県／大里禎司／15歳）

### ここがちょっと…

**操作感が悪く魅力が半減**

お笑い系のゲームだからといっても、ボクシングゲームとしての楽しさをちゃんと感じさせてくれなくては、プレイする魅力が半減してしまう。たしかにキャラの表情など、笑える点も多いのだが、いかんせんキャラの操作感が悪すぎる。

（福島県／狂った果実／20歳）

## プレイステーション
# 一発逆転 ～ギャンブルキング伝説～

- ●プランニングオフィスワダ（POW）
- ●97年1月10日発売
- ●5800円
- ●アドベンチャー

不評 42%　好評 58%

競艇、競輪、競馬、パチスロの4つのギャンブルで頂点を目指す。目標は1年で1億G。

### こんなトコが良かった

**よこしまな感情の主人公に共感した**

「一匹狼、さすらいのギャンブラー」といった形を最終的に目指していくのが目的ではなく、主人公が「美女を俺のものに！」とか「ハーレムを作って、ウハウハな生活するぞ！」といったよこしまな感情を持って、ギャンブルに挑んでいく姿勢になぜか納得してしまう。やっぱり、ただギャンブル王になるのが目的の主人公では、個人的に気乗りしないので、人間味ある、この主人公には惚れ込んでしまった。

もっとも、個人的にはパチンコ、麻雀といったゲームもプレイできた方がもっと良かったけど、ボリューム的には満足いく作品に仕上がっているといえる。

（鳥取県／斎藤秀尚／22歳）

**ストーリーにもキャラにもハマル**

はっきりいってムチャクチャなプロローグで、「強引にストーリが始まってしまったな」という感覚を持ったのだが、ダンディーな父さんをはじめ、家庭教師のバイト先で出会うきっつい兄チャンなど、登場するキャラクタがあまりにも印象的で、ゲーム本編にはあまり関係ないところで笑いながらゲームを進めていたら、僕自身、この強引と思われたストーリーの中にどっぷりとハマッちゃっていました。

ゲームの方も、競艇、競輪、競馬といったギャンブルが毎日行われていて、長くプレイしていても飽きずに楽しめるのが良い。

ギャンブルを題材にしただけに、「購入するまで楽しい内容かどうか分からないよ！」といったギャンブル要素はないので（当たり前か）、安心して楽しんでください。

（高知県／賭博マジンガー／18歳）

### ここがちょっと…

**女性キャラとの展開はない方が…**

超一流のギャンブラーを目指しながら、美女ギャンブラーをはじめとするいろいろな女性のハートを射止めていくというのは、なかなか一筋縄ではいかないこともあって、ちょっとイラツク。途中からは、はっきりいってどうでも良くなってしまった。もちろん、ゲーム目的として、ちゃんとその方面も展開させていかなくてはいけないのだけど、ギャンブル部分だけでも楽しめるからイイヤって思っている。

（愛知県／ポテチッチ／21歳）

**目新しさがないストーリーも単純**

他のギャンブルゲームと比べて、あまり目新しさを感じられなかったのが残念だ。もっとも、違いをつけるのが難しいジャンルだが…。それに加え、期待していたストーリー部分も、「なんかありがち」という感覚にとらわれてしまった。

（北海道／本宮良治／25歳）

## セガサターン
# オーバードライビンGT-R

- ●エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）
- ●96年12月20日発売
- ●6200円
- ●スポーツ

不評 48%　好評 52%

日産製のスポーツカー、全8車種が登場するレースゲーム。日中、夕方など時間帯も選べる。

### こんなトコが良かった

**忠実な再現にマニアも納得**

スカイラインGT-Rをはじめ、あまりにも有名な8台の日産車がグラフィック、車の性能まで忠実に再現させられているのに驚いた。それに、サイドブレーキやクラクションなどが付いているのも、既存のレースゲームと違い、楽しめる一つの要素になっている。

あと、車紹介やきれいなムービーを見ることができて、車好きにはうれしいの一言につきる。

（長崎県／多田洋／21歳）

### ここがちょっと…

**コースと効果音が物足りない**

レースゲームにしてはコースに起伏とか、急なカーブがなく、全体的に簡単すぎてつまらない。そのほか、各マシンの性能の違いが最高スピードなどに現れるくせに、エンジン音とか、シフトチェンジの音にあまり違いを感じることができないのもちょっと残念。

（滋賀県／愛情太郎之助／17歳）

## スーパーファミコン
# G・O・D ～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～

●イマジニア
●96年12月20日発売
●7980円
●RPG

不評 30%　好評 70%

鴻上尚史が製作総指揮を務めるRPG。チャクラやサイコなどの特殊能力を使用し敵と戦う。

### こんなトコが良かった

**ストーリーが良くサウンドも充実**

こまめにイベントが起こり、テンポよくストーリーが進むのでまったく退屈することなくプレイできます。また、ストーリー自体も大変おもしろくどんどんゲームの中の世界に引きずり込まれてしまいます。

サウンドも非常に良く、この世界観にぴったりマッチしていてプレイを盛り上げてくれます。

鴻上尚史さんをはじめとする、それぞれの方面で有名な人たちが作ったソフトというだけにシナリオ、サウンド、キャラクタどれも最高です。

（青森県／方向おんち／16歳）

**会話の表現が楽しませてくれる**

街の人との会話が、各キャラクタたちの実際の年齢にあわせ現実でしゃべっているような感じで表示され、とてもおもしろい。さらに、セーブする際に日記をつけるのだが、語り口調の文面で書かれていて主人公の心理状態が理解できたり、旅の様子を知り冒険を実感することもできる。そのため、感情移入度が深まりプレイをより楽しくしてくれた。

（東京都／ホーク／20歳）

**戦闘シーンのキャラの動きが良い**

攻撃や防御など、それぞれのコマンドにあわせてキャラが細かい動きを見せてくれます。そのしぐさがとてもかわいく、つい微笑んでしまいます。こういうところに江川達也氏のキャラデザインが活きているのでしょう。でも、ちょっとだけ残念なのがキャラが立っている位置から動かないということです。どうせなら画面奥の敵のところまで走っていき、そこで攻撃などをするというところまで表現して欲しかった。

（京都府／美映子／19歳）

### こんなトコが良かった

**細かい部分でのテンポの悪さが×**

会話のセリフがワンテンポ遅れて表示されるため、ややテンポが悪く感じイライラする時がある。ストーリー展開などはテンポよく申し分ないだけにもったいないと思う。

キャラの移動スピードはなかなか速く快適だが、方向を変えて曲がるときや壁などにぶつかったときなど一瞬キャラの動きが止まってしまう。これらの細かい部分でのテンポの悪さが気になった。

（鹿児島県／斎藤寛一／24歳）

**セーブする場所の固定が不満**

宿屋でしかセーブできないのがちょっと納得いかない。ボス戦の直前やストーリーの核となるシーンなど、セーブをしたい場面は多くあるのだから、多少の制限があるとしてもセーブできる場所をもう少し自由にして欲しかった。

（大阪府／どないやねん／16歳）

## プレイステーション
# 黄昏のオード ~ODE TO THE SUNSET ERA

●トンキンハウス
●96年12月27日発売
●5800円
●RPG

不評 36%　好評 64%

歌に魔力が込められた世界のRPG。自分で魔法に歌詞をあてることができる。

### こんなトコが良かった

**魔法のセリフを作成できるのが良い**

歌に魔力がある、という設定は特にたいしたことではないと思いますが、その歌魔法の歌詞を自分でつけられる、というシステムはすごいと思います。このシステムのおかげで、アニメなどのお気に入りのキャラのキメ台詞を自由に叫ばせることができ、プレイする楽しさがアップします。しかし、一度歌詞を決定するとあとで変更できないということと、文字により音階が決定されているということが少し残念です。

（東京都／くらいいやうっ／19歳）

### ここがちょっと…

**作りは良いがクオリティがやや低い**

全体的に丁寧に作られていて、ほのぼのとした雰囲気も世界観にあって良いと思うが、グラフィックや歌魔法以外のシステムが、他のロールプレイングゲームと比べてクオリティが低く感じた。一昔前なら良いソフトだったと思う。

（埼玉県／ピンチじゃ／22歳）

## プレイステーション
# ブラックドーン

●ヴァージンインタラクティブエンターテインメント
●96年12月27日発売
●5800円
●シューティング

不評 40%　好評 60%

ヘリを操作する3Dシューティング。兵器が実名で登場し、同一ステージ内に複数の任務が存在する。

### こんなトコが良かった

**リアルなだけでなく緊迫感もありGOOD**

ひたすら敵を攻撃し破壊する。これがとても気持ちよく、非常に爽快感があります。また、登場する戦車や武器も実在するもので、知っている兵器が出てくるとプレイが盛り上がり熱くなります。

戦闘のシーンでも、自分だけが戦闘しているのではなく、仲間も同時に戦っていることや、ゲーム中に戦況が変化したりと、臨場感を増す要素も多く含まれていて緊張感があり良いと思います。さらに、グラフィックも美しく描かれていてリアルさが増していることも見逃せません。

（千葉県／遠藤結城／24歳）

### ここがちょっと…

**操作の難しさに不満を感じる**

操作感自体はそれほど悪くないのだが、操作はとても難しい。使用するボタンも多く、メーターの見方も難しいので慣れるまでに時間がかかり、つまらなく感じてしまった。

（北海道／うにと毛ガニ／20歳）

## プレイステーション
# シティーブラボー！ ～CityBravo!～

●アルトロン
●97年1月10日発売
●6800円
●シミュレーション

不評 35%　好評 65%

遊園地など特定の建物を建築することが最終目的の経営シミュレーション。ライバルの妨害もある。

### こんなトコが良かった

**飽きさせないシステムが良い**

街を発展させ特定の建物を建てることが目的だが、単調になりがちなゲーム展開に細かい工夫がなされている。その内容は、遺跡の発見や新しい建築物の建設などゲーム中に起こるさまざまなイベントや、CPUが操るライバルなどである。そしてこれらの要素により、ゲームを飽きることなく遊ぶことができる。このように良くできたシステムではあるが、最初から全種類の建物を作れるのではなく街の規模により作れる種類が増える、という点が不満である。

（鳥取県／あらいぶ／18歳）

### ここがちょっと…

**グラフィックのクオリティが良くない**

せっかく街を成長させても、グラフィックがあまりきれいでなく、発展の様子の表現が不十分であるように思う。そのため、ビジュアル的に街を成長させた実感が湧かず、物足りなさを感じた。

（東京都／ぼけっとだ／17歳）

## セガサターン
# Digital Dance MIX 〜安室 奈美恵〜

●セガ
●97年1月10日発売
●2800円
●ETC

不評 30% 好評 70%

「安室奈美恵」の歌やダンスが楽しめる。他にも衣装や照明、カメラアングルを変える事も可能。

### こんなトコが良かった

**安室のリアルな動きは思った以上にスゴイ**

思った以上にリアルな安室の動きにビックリしました。ダンスのフリが速いからかも知れないけれど、他のポリゴンを使ったゲームと同等かそれ以上の動きだと感じました。

2800円という値段も、安室ファンなら、新しいアルバムを買うんだと思えば別段気になる値段でも無いと思います。

近い将来、アイドルのプロモーションビデオがこう言う形でバンバンコンビニ販売されるかも…。と少し期待しています。

（千葉県／次はスマップ？／19歳）

**アングルや衣装の豊富さがうれしい**

動きがリアルで良かった。カメラのアングルが変えられたり、選べる衣装もバラエティに富んでいたりして良い。バックの背景もキレイで全体の出来はかなり高く感じた。

僕の好みとしてはディスコがすごく描き込まれていて気に入った。

（埼玉県／ズームイン／19歳）

### ここがちょっと…

**曲のパートによっては顔が無表情に…**

ダンスシーンで安室が激しく動いても、体のラインが滑らかさを損なわないのには正直言って驚きました。でも、しばらくして顔の表情が全くと言っていい程、無いのに気付きまたビックリ。曲の部分によっては目線が余り動かないパートもあって少し怖いな、と思いました。もっと笑っている安室も見たかったです。

（北海道／トラック野郎／18歳）

## ゲームボーイ
# みどりのマキバオー

●トミー
●96年12月20日発売
●3900円
●アクション

ハガキが少ないため割合は出しませんでした

目標はダービーに出走して「カスケード」を倒すこと。カードを使うことで逆転を狙える。

### こんなトコが良かった

**カードで一発逆転を狙えるのが面白い**

マンガに出てきたキャラがレースに出て来るのはもちろん、敵が少し強い難易度にやりごたえを感じた。しかも、ゲームを始めたばかりの弱い状態であっても、カードを使うタイミングや種類によっては、一発逆転が狙えるのが面白い。

これなら、マンガのファンで無くても十分楽しめると思う。

（新潟県／ヒゲ牧場／16歳）

## プレイステーション
# ウルトラマン ゼアス

●東北新社
●96年12月20日発売
●5800円
●テーブル

ハガキが少ないため割合は出しませんでした

ゼアスパワーを集め、怪獣を倒すのが目的。戦闘時には必殺技やカードによる攻撃も出来る。

### こんなトコが良かった

**中々怪獣へ行けない歯がゆさが面白い**

基本的にゼアスポイントを変換マスでパラメータに分けるのだけど、悪神が追って来て邪魔したりアクシデントがあったりと、怪獣へ中々行けない所が歯がゆくも面白かった。3Dステージも、リアルな画面になるのが不気味で良い。自分がまだ弱いのに怪獣と対決させられたりとドキドキした。

（愛知県／いいいい／23歳）

## 編集部総評

今週の扉を飾ったソフトは『レイストーム』。ポリゴンによるグラフィック、ロックオンや集中攻撃など、アーケード版そのままの爽快さを十分に味わえる点が、高い支持を得ていた。

そして格闘アクションの多い今週、ハガキを多く集めた『FIGHTERS MEGAMIX』。2本の人気ソフトを移植しただけでなく、隠しキャラが使えたり『VF3』の技やエスケープが出来る等、期待を裏切らないデキに読者は高い評価を与えていた。

『サムライスピリッツ天草降臨』は、キャラや技の魅力についての意見が多い中「プラクティクスモード」についての好評価も多かった。これからの格闘ゲームに初心者向けの練習モードは必須のものとなりそうだ。

また、『ルパン三世〜』はソフトにデータベース的要素が強い為か、映画ファンから賞賛を得ていたのが目立った。

# 読者ゲーム評 大募集

## キミの評価・イラストが雑誌に！

2月21日発売号に掲載するゲーム評を募集します。投稿はハガキでも封書でも構いません。住所・氏名・年齢・希望があればペンネームを記入して応募してください。「良い」か「悪い」か最終的な評価を記入のうえ、そのソフトに対する評価を「良い点」「悪い点」それぞれについてご記入ください。第1次しめきりを過ぎても募集は続けています。

**採用者には500円分のおもちゃ券をプレゼント!!**

## 2月21日発売号の評価対象ソフト（1月25日〜1月31日発売ソフト）

**プレイステーション**
●アイアンマン/XO
●Metaphlist〜μ.X.2297〜
●I.Q〜インテリジェントキューブ〜
●西陣パチンコ天国vol.1
●ファイナルファンタジーⅦ
●プロロジック麻雀 牌神
●スター・ウォーズ ダークフォース
●BURNING ROAD
●厄 痛 〜呪いのゲーム〜
●ドラゴンナイト4

**セガサターン**
●三國志リターンズ
●BUG TOO!! もっともっとジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ
●ダイハード・トリロジー
●3Dベースボール〜ザ・メジャー〜
●実戦パチスロ必勝法! 4
●蒼穹紅蓮隊
●プラドルDISC データ編 レースクイーンG
●エリア51
●シミュレーションズー
●はいぱぁセキュリティーズS

**スーパーファミコン**
●カンプル
●ビキーニャ!
●ミランドラ

**ゲームボーイ**
●ズープ
●ゲームボーイギャラリー

**NEO GEO**
●ティンクルスタースプライツ

## 《第3回「読者討論会」開催》

●新テーマは

**日本のゲーム、海外のゲーム どちらの方が魅力的か？**

奇抜なアイデアや斬新なシステムなど、個性的なゲームの数々をゲーム市場に送り続け、国産ソフトを刺激し続けてきた海外ゲームソフト。それに対して、多くの人が安心して遊べる作品の多い日本のゲームソフト達。さて、あなたが支持するのはどちらですか？ あなたが支持する和ゲー、洋ゲーに対してのアツイ思いのこもった意見を「読者ゲーム評」では大募集しています。

応募要項、締め切り、採用プレゼントなどは「読者ゲーム評」と同じですが、洋ゲー、和ゲーどちらを支持するかを明記したうえ、意見を展開して下さい。文章の長さは問いませんが、こちらで省略させていただくこともあります。

**あて先**
〒105
東京都港区東新橋1-1-16
FMW編集部
読者ゲーム評係まで

**第1次しめきり ➡2月7日(金)必着**

データ客観主義レビュー FAIR JUDGMENT

# フェアジャッジメント



遂に発売 ファイナルファンタジーVII

歴代トップか？ 不満点は？

# 今週はコレを買え

1/31～2/6発売の11本のソフトを読者が評価！

全国のRPGファンが待ち焦がれた『ファイナルファンタジーVII』が、遂に発売！　発売前に体験プレイした読者たちの評価・感想はいかに？　次のページへGO！

## 今週の BEST POINT RANKING（ベスト ポイント ランキング）

| 順位（歴代順位） | ポイント | タイトル | 機種 | 掲載ページ |
|---|---|---|---|---|
| 1位（歴代1位） | 4.5 | ファイナルファンタジーVII | PS | P114 |
| 2位（歴代38位） | 3.8 | I.Q～インテリジェントキューブ | PS | P118 |
| 3位（歴代71位） | 3.5 | ゲームボーイギャラリー | GB | P118 |
| 4位（歴代117位） | 3.4 | プロロジック麻雀 牌神 | PS | P117 |
| 5位（歴代143位） | 3.3 | Fighting Illusion K1 GRAND PRIX・翔 | SS | P116 |
| 5位（歴代143位） | 3.3 | ズープ | GB | P118 |
| 5位（歴代143位） | 3.3 | 西陣パチンコvol.1 | PS | P117 |
| 8位（歴代173位） | 3.2 | 3Dベースボール～ザ・メジャー～ | SS | P116 |
| 8位（歴代173位） | 3.2 | BUG TOO!もっともっとジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ | SS | P117 |
| 10位（歴代197位） | 3.1 | BURNING ROAD | PS | P117 |
| 11位（歴代229位） | 2.9 | アイアンマン／XO | PS | P116 |

# 『FFⅦ』堂々の歴代1位

## 想像をはるかに越えるグラフィックに感嘆の声！

前評判の高さ通りの評価結果となった『ファイナルファンタジーⅦ』。総合4・5ポイントは『マリオカート64』『新スーパーロボット大戦』と同率で1位。また、絶賛されたグラフィックは項目別でも『EVE』と並んで1位を獲得している。反響は本文を読んでもらえばわかるだろう。

しかし、『I・Q～インテリジェントキューブ』の総合3・8にも注目。単純なゲーム性と、ゲームオーバー時にIQが測定できる点を評価した声が多かった。

全体としては3・0ポイント前後のソフトが集中したが、ジャンルは多彩なので忘れないでね。

### これが TOP of ゲームだ!! 歴代BEST8

| 歴代順位 | ポイント | タイトル | 機種 |
|---|---|---|---|
| 歴代1位 | 4.5 | ファイナルファンタジーⅦ | PS |
| 歴代1位 | 4.5 | マリオカート64 | N64 |
| 歴代1位 | 4.5 | 新スーパーロボット大戦 | PS |
| 歴代4位 | 4.2 | レイジレーサー | PS |
| 歴代4位 | 4.2 | アーク ザ ラッドⅡ | PS |
| 歴代4位 | 4.2 | クラッシュ・バンディクー | PS |
| 歴代4位 | 4.2 | ファイアーウーマン纏組 | FX |
| 歴代4位 | 4.2 | 新日本プロレスリング闘魂烈伝2 | PS |

## PS ファイナルファンタジーⅦ

RPG

スクウェア
1月31日発売／6800円

人気シリーズ最新作。魔法使用には「マテリア」というアイテムが必要。アクティブタイムバトルももちろん健在。



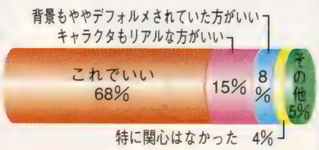

評価グラフの全項目で4・0ポイント以上を獲得しているが、その中でも特筆すべきは、グラフィックの項目にほぼ満点をつけていることだ。そして、ほぼ全員のモニターがグラフィックについてのコメントを寄せている。また、難易度グラフからは、バランスの取れた難易度で初心者にもプレイしやすい設定なのがわかる。

### グラフィック まるで映画のようポリゴン化も賛成

「『ついにゲームもここまできたか』と思わんばかりのグラフィックで驚いた。コンシューマー機の特長をフルに使った大作だと思う（内田伸哉）」「まるで映画を見ているようで、期待以上のできだった（浜口幸亮）」などに代表されるように、グラフィックを絶賛するモニターからのコメントは本当に多かった。

コメントはさらに続く。「前作までの2Dから3Dになってキャラの動きがとてもよくなった（泉田雄太）」や「『FF』独特のキャラクタの掛け合いが、ポリゴンになったことで、しぐさなどが表現され見ている方も楽しくなる。ポリゴンの画面からムービーへの切り替わりもスムーズ、かつ演出をダメにしていないところが素晴らしい（五十嵐英信）」などのコメントから、ポリゴン化も好評だ。

### キャラと背景のバランスは？




細かく描き込まれた背景のグラフィックと、ポリゴンによりデフォルメされたキャラクタとのバランスについての質問。約7割がこのバランスを評価。

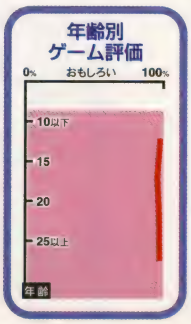
### キャラクタ 効果的な演技と細かな設定に好感

キャラクタについては、「ポリゴンのキャラクタの演技が予想以上に効果的に使われていて、雑誌の画面写真で見ていた時の不安感はほとんどなくなった（塚崎浩二）」や「主人公や仲間たちだけでなく、町の住人や敵の設定まで細かくしっかりしているので、とても好感が持てて、キャラにのめり込める（江原喜明）」などがある。

しかし、「背景がすごくリアルなのにキャラクタが3頭身なのがちょっといやだ（渡辺正宏）」「もう少しキャラのポリゴンをなめらかにしてほしかった（永田大輔）」との声も。




⇧美しいグラフィックとポリゴンのキャラクタに絶賛の声




## 「フェアジャッジメント」とは？

東京・新木場の「ファミマガLand」に集まった、たくさんの一般ユーザーに発売前のゲームをプレイしてもらい（詳しくは60ページで）、さらにそのゲームを評価、そのデータを発表する、最も公平かつ正確なゲームレビュー記事、それがこの「フェアジャッジメント」だ。

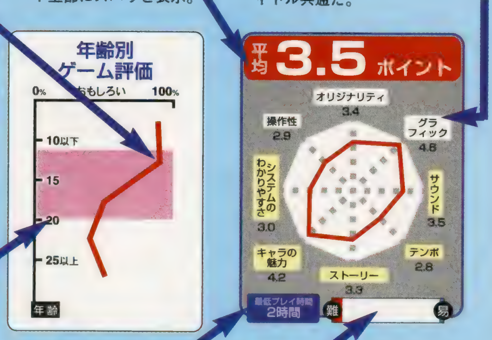
### ◆グラフの見かた◆

●年齢別ユーザー支持率
そのソフトを「おもしろい」と答えたユーザーの割合を、5歳ごとの年齢層で区分し、グラフ化。

●メーカー側のメインターゲット層
そのソフトのメーカーがメインに狙っている、そのソフトの購買年齢層を、赤い帯で表示。

●総合平均点
「項目別評価」の点数を平均した、そのソフトに対する総合評価点。レーダーチャート上部にズバリと表示。

●項目別評価
タイトルごとに設定された項目に対する評価を、点数とレーダーチャートで表示。上部3項目は全タイトル共通だ。




●最低プレイ時間
そのソフトを評価するために、必要と定めたプレイ時間。編集部がソフト内容を吟味して決定。

●難易度
そのソフトについて「難しすぎる」と答えた人の割合を赤で、「ちょうどいい」とした人の割合を白で、「易しすぎる」という人の割合を青で表記。

## カメラアングル
### 変化にとんだ戦闘時 小さいときが難点

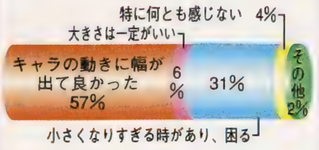
グラフィックとともに指摘が目立ったのが、カメラアングル。「何といっても戦闘時のカメラアングルに超ビックリ!! しかも戦闘ごとにグルグルするから2度ビックリ（大矢奈美）」「戦闘中にカメラアングルが切り替わって、楽しくなった（赤石伸秀）」と戦闘時のアングルの変化については、好意的なコメントを寄せたモニターが多かった。

また、「ランダムにカメラアングルが変わるのは結構楽しいシステムです（岡部洋子）」や「敵との戦闘時、通常攻撃でもズームアップするのがいい（坂圦利治）」といったコメントも目をひいた。

## 緻密に描かれた背景がアダに!?

そして多かったのが「キャラクタが移動するとき、小さくなりすぎてしまい、居場所がよくわからなくなってしまうことが残念だった（小川正泰）」「フィールド上の画像が細かすぎたり、キャラが小さすぎて次の場所がわからず、目が疲れる（妹尾英明）」などのコメントだ。

### キャラの大きさの変化は？

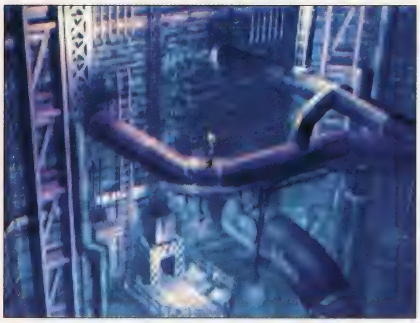



画面のズームにより、キャラクタが小さくなり、見失うこともあるようだ。

## 戦闘シーン
### 多彩なアクション 先制攻撃が多ければ…

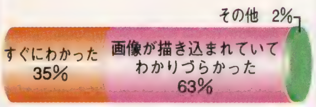
「戦闘時のキャラのアクションがいろいろあり、迫力があるので何回戦っても飽きない（笹野誠太郎）」「敵の動きにはバリエーションがあって、見ていてとても面白いです（瀬下義之）」など、メリハリのある戦闘も好評だ。

敵との遭遇回数は、「場所によって少し違うが、スラム街は多すぎかも（須田芳功）」とのコメントがある。そのほかには、「『FF』シリーズは初めてですが、戦闘シーンでもうちょっと先制攻撃ができるとっても楽だと思う（石田順子）」なども。



➲描き込まれたグラフィックは好評の反面、わかりづらくもあるようだ

### 次の行き先は？




フィールド上のグラフィックは、「背景が重なっている場所が多くあるので、道が分かりづらい（奥村純一）」に代表されるように細かすぎて困ったようだ。

## リミット技
### メリハリのある戦闘 ストックできず残念

ゲージが溜まると使用できるリミット技については、「リミット技による攻撃はとてもカッコよかった（栗林亮太）」「戦闘にメリハリがつき、グラフィックもきれいなところは良い（長谷川諭）」とのコメントがある。

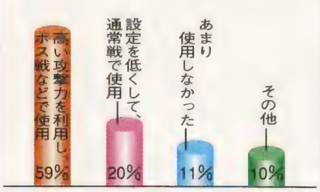
その一方で、「リミットゲージが溜まると、リミット技しか使えず普通の攻撃が出来ないので、回復系などは意味のないときに使うことがあった（松井邦友）」「ストックができないので、ザコなどに使ってしまうことが多かった。必殺技はやっぱりボス戦で使いたい（渡辺亨）」との指摘も、モニターたちからは多く挙がっていた。

## ETC
### マッチしたサウンド わくわくの時間制限

そのほか目をひいたコメントには、「いつまで聞いても聞き飽きないBGMは一級品（長岡幸一郎）」や「音楽もその場面場面でその音がマッチしていて素晴らしい（佐藤雅司）」などサウンドを評価する声は多い。

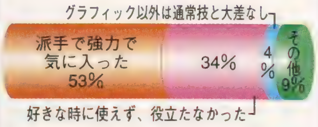
また、「時間制限があるところでの緊張感や、わくわく感といったらたまりませんでした（蛭田夏樹）」や「『初心者の館』も親切に説明されていて、プレイの仕方が分からないということはないと思う（山根恵一郎）」などのコメントも多かった。

### リミット技の活用法は？




ボス戦など高い攻撃力が必要なところで使用したモニターが約6割と多かった。

### リミット技での戦闘は？




リミット技での戦闘は気に入っているが、攻撃回数をストックできない点がマイナスとなっているようだ。

# 新たなシステム「マテリア」に迫る
## さまざまな性質を持ったマテリアの使い勝手をジャッジする！



### 賛成 状況ごとに最適の選択 プレイヤーの個性が反映

『FFⅦ』から加えられた、パワーを引き出すアイテム「マテリア」については、下のグラフを見る限りでは、新鮮で楽しめたとの結果が出ている。

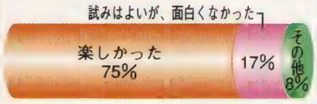
「マテリア」を評価しているコメントには、「装備に付けるだけでいいので、簡単な点がよい（神林孝行）」「状況に応じて最適の組み合わせを選択できるから便利だ（森本敏夫）」や、「組み合わせによってさまざまな効果が出るのがとても良い（有馬聡史）」「装備によってマテリアを付けられる数が変わり、選ぶ楽しみがある（内田裕）」などがあった。

### 反対 以前より複雑すぎる 自由に魔法が使いたい

否定的なコメントを見てみると、「今までのシステムにくらべると、ちょっと複雑になったような気がする（板谷越亜里）」「魔法はマテリアを装備しなくてもキャラクタごとに使える方がよかった（森本洋平）」「マテリアをつけすぎるとステータスが変わる点が不便（坂下朗）」などがある。

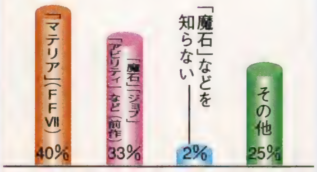
しかし、「システム的にマテリアでもジョブでも、どちらか一つあればそれなりに面白いと思う（高野善仁）」が本音かも。

### 「マテリア」のシステムは？




楽しかったとの評価のポイントは、本文にもあるように組み合わせによる変化を楽しめる点。初心者などにはやや難解なシステムかもしれない。

### どちらが便利？




「マテリア」と前作までのアイテムの支持に大差がないのは、慣れの問題か。




君も『フェアジャッジメント』のテストプレイに参加しよう!! くわしくは60ページを見てネ。

## SS 格闘アクション
# Fighting Illusion K-1GRAND PRIX・翔

エクシングエンタテイメント
1月31日発売／5800円

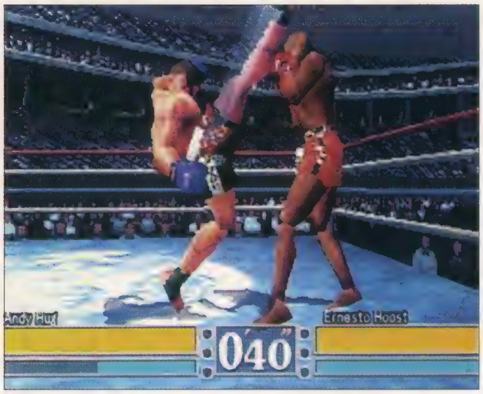



格闘技NO.1を決める大会「K-1」をポリゴンを使う事で忠実に再現。SS版には新たに4選手が加わっている。

### リアルに再現された各選手の技が人気

好評価の多くは選手の動きや演出面についてであった。中でも「キャラの動きが非常に滑らか（小谷崇浩）」「各選手の技がちゃんと再現されているし、決まれば豪快なダウンシーンが見られるので、すごく盛り上がる（森川優）」「ダウンの種類が多いのが良い（浅尾慎）」といった意見が目立っていた。

またSS版での変更点については「PS版に比べて、技の破壊力が抑えられている。でも試合前の演出はSS版の方が上（清水俊樹）」との声があった。




↑簡単な操作で必殺技が出せる点も好評を得ていた

## キャラの滑らかな動きや演出面が好評

### 気になるのはキーレスポンスの悪さ

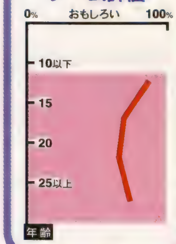
不評なのはキーレスポンスの悪さ。「攻撃をしてもすぐに技が出ずにズレて出る（沫田慎一）」「技を入力してから出るまで時間がかかる（渡辺彰男）」などの意見があった。他に「次回作は佐竹を入れて欲しい（澤藤浩忠）」との声も。

### キャンセル技は？




難しいと答えた人の中には「出せるまでは苦労するが、色々な技がキャンセルできるので見つける楽しみもある（坂下朗）」との意見を持つ人もいた。

### 年齢別ゲーム評価




## SS スポーツ
# 3Dベースボール～ザ・メジャー～

BMGジャパン
1月31日発売／5800円



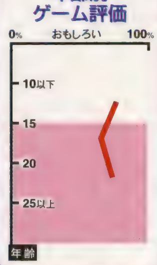

メジャーリーガー700人が実名、顔写真付きで登場。64通りの守備シフトや流し打ちなどで試合を楽しめる。




↑「顔写真がでるのは面白い（松浦良子）」との好評意見が多かった

最も多く意見を集めたのは、やはりリアルさ。「ピッチャーのモーションが、ちゃんとメジャー独特なのがいい（伊藤卓也）」「バッターの仕種もリアル（淡路雄生）」「英語の実況も本場の物みたい（稲垣直哉）」「スコア表示まで英語で雰囲気がある（伊沢和記）」などの声が目立っていた。

### 年齢別ゲーム評価




### 守備の視点と投球パターンの少なさに難色が目立つ

だが、野球ゲームとしての評価となると、厳しい声が聞かれた。「ピッチングで、左右とスピードしか変化しないので、打ちやすいが単調。かけひきが少ない（佐々木英治）」「守備の際、視点がよく変わるために、落下点表示が無いと難しい（阿部光麿）」と、システムに多少難点があるようだ。

### 独特の英語実況は？




チェンジやファインプレイ以外にも、選手の呼び方に独特さを感じたモニターが多かった。だが「日本語版も欲しい」と答えた人の多くは20歳以下であった。

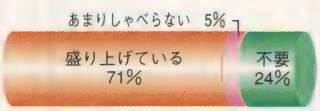
## PS テーブル
# プロロジック麻雀 牌神

スクウェア（アクエス）
1月31日発売／5800円




プロと対戦できる4人打ち麻雀。福井アナの実況や、打ち筋を設定できる「ロジック機能」などがある。

### 福井アナの実況は？



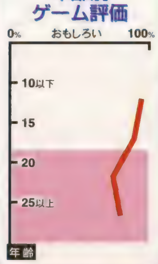

麻雀ゲームには珍しく実況が入っているが、「パターンが多めで飽きない（田中洋史）」「タイミングも合っていて盛り上がる（田中紀祐）」と好評だった。

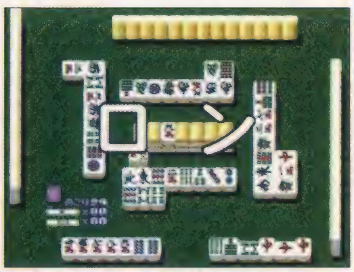
### 細かく設定できるロジック作りが○

好きな思考パターンを組み込める「ロジック機能」については「細かく設定できて、慣れれば難解なロジックを組めるので熱中する（坂下郎）」と、おおむね好評。

また、TV番組に出場する「防衛戦」も「毎週ルールが変わるので飽きない（田中洋史）」のように十分楽しめたようだ。

### 年齢別ゲーム評価




↑「牌を早く切るため快適だが、テンポが良すぎて捨て牌を見られない」との声も

# 西陣パチンコ天国 Vol.1

PS テーブル

KSS
1月31日発売／5800円

平均3.3ポイント

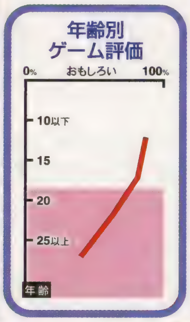



人気を得た西陣のパチンコ台5機種を収録。パチンコタワーを制覇していくストーリーモードもある。

## 質の高いリアルな実機シミュレーションと好評！

右のグラフでリアリティの項目が一番の高評価を得たことを裏づけるように、コメントの方も「有名なパチンコ台から昔のマニアックな台まであり、リーチアクションやサウンドなどもかなり忠実に再現されていて文句なし（土志田慎）」など、実際打っているような気分になれる点に、多くの好意見が集まった。

一方、不評だったのは収録された台について。「今、店に置いてないような台を攻略しても（矢萩敏彦）」との意見もあった。






「大当たりしたときの快感が、実機同様に味わえた」との声が多く聞かれた。

# アイアンマン／XO

PS アクション

アクレイムジャパン
1月31日発売／5800円

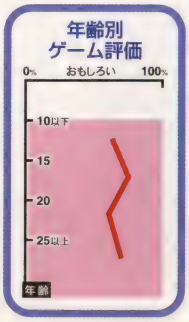
平均2.9ポイント




アメリカンコミックのヒーローが登場する横スクロールアクション。ビーム攻撃のほか、投げなど特殊技もある。

「今までと同じようなアクションゲームだろうと思っていたけど、画面に奥行きがあったり、キャラクタのアクションも多くあって楽しめる。また、ステージ上に数々のトラップが仕掛けられているなど、なかなか奥の深い作品。アメリカンヒーロー独特の魅力があった（渡部崇）」との意見を始め、アメコミ調の雰囲気が好評。

不満点は難度の高さ。「ボスが強すぎ（石川龍一）」との声も。




# BURNING ROAD

PS スポーツ

ビック東海
1月31日発売／5800円

平均3.1ポイント



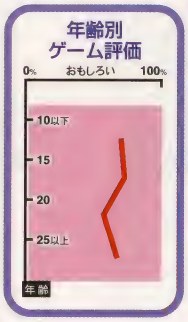

オンロードとオフロードで構成された3つのコースと、自車として4台の車を収録。雨や雪などの演出もある。

「レースゲームとしての出来は『デイトナ』クラス。他車とぶつかりながらコーナリングしたり、幅寄せしてクラッシュさせるなど、レースの迫力が再現されている（安井研）」のように迫力あるレースシーンに好評が集まった。

しかし、不満が集中した車の操作性については、「グリップがきかず、コーナーが曲がれない（中澤空昌寛）」との辛口な意見も。



雨が降るだけでなく、雷が落ちるなどの凝った演出に人気が集まった。




# BUG TOO!

## もっともっとジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ

SS アクション

セガ
1月31日発売／5800円

平均3.2ポイント



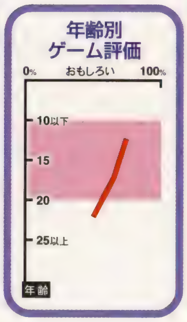

敵をふんづけて倒す3Dアクション、『BUG!』の続編。主人公のバグに加え、新たに2人のキャラが登場。

## コミカルなキャラと笑える演出が魅力

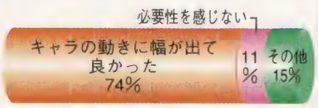
右のグラフではグラフィックより評価が低かったが、「このゲームならではの魅力だが、面白いキャラクタ（とくに、スーパーフライ）が最高。ゲームオーバーになっても笑わせる演出がGood。（伊藤裕）」「キャラに特徴があって楽しい（横山健二）」との好意見が多かった。

## 攻撃技が少なく単調になるとの声も

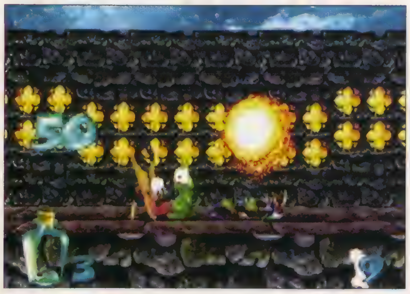
ちょっと物足りなかったのは、攻撃技が少ないところ。「通常攻撃が踏みつけだけなのがさびしい。キック、体当たりなどの攻撃もあった方が良い（真鍋佐知子）」「ボス戦が単調になりがち（池永祐介）」との声も聞かれた。




### 奥行きのある画面は？




奥行きを持たせたフィールド画面について、「敵との駆け引きでゲームに幅がでている」との意見が大半だが、「間合いがとりづらい」との声も聞かれた。



コミカルなキャラ、アクションへの評価が高い

## PS パズル
# I.Q 〜インテリジェントキューブ

SCE 1月31日発売／4800円

ステージの前方から転がってくるキューブを取捨選択しながら規定歩数内で消す。得点以外にI.Qも表示される。




### 新鮮なシステムに満足という声が

「CMを見て、どんなゲームなのか興味あったが、プレイしてみたらとても面白い（菅原洋樹）」「ゲーム内容は単純だが奥が深い（松下直樹）」「今までにない発想のゲーム。これを作った人はスゴい（加藤祐介）」「システムが斬新なのに、複雑ではない（福村泰一）」など、新鮮な印象を受けたという意見が多かった。

ルールについても「とても丁寧で、理解しやすい（福村泰一）」「説明を声でしてくれるのがよい（宮澤多鶴子）」と好評であった。

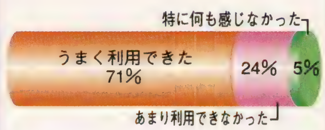


「特殊キューブの使い方一つで状況が一変するので、冷静さが要求される（妹尾龍彦）」というコメントも

### キューブ選びは頭の良い運動になると好評

キューブを使い分け落としていくというシステムについては「単純な動作だが、消し方をよく考えないとうまくいかないところがおもしろい（尾崎卓司）」「計算してキューブを消さないといけないので楽しい（澤藤浩志）」「まるで頭の体操をしているみたい（大矢朋美）」など好評であった。また、「脳の回転が速くなる気がして良い（内山良治）」「頭の中が脳内革命（加藤晋蔵）」というコメントもあった。

### アドバンテージキューブは？



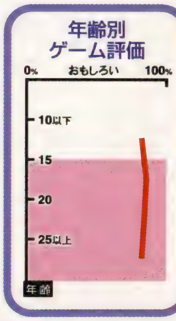

アドバンテージキューブを沈めれば、沈めたマスも含む周囲9マスを落とし穴にできる。「大量にキューブが消せるので気持ちがいい」などの意見も。

## 「頭の体操してるみたい」と満足の声

### 真っ黒な背景は寂しすぎるという指摘が

I.Q表示については「アイテムが面白い（室宮泰人）」「点数以外にI.Qがでるのも他のゲームと違っていてよい（泉田雄太）」と好意見が多かった。

一方「キューブを消す時に矢印が見にくい（丸山博之）」「模範歩数はもっと大きく表示してほしい（松下直樹）」「背景が真っ黒というのはキューブの幾何学的な点を強調していて良いが、少し寂しいので、もっと色々な背景があれば良かった（有馬聡史）」などの指摘もあった。




## GB アクション
# ゲームボーイギャラリー

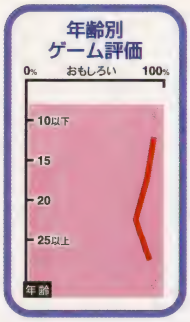
任天堂 2月1日発売／3000円

80年代にヒットした「ゲーム&ウォッチ」の代表作4つを収録。「いま」と「むかし」の2モードから選択可能。



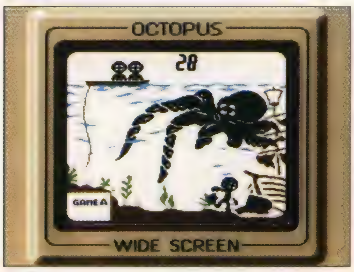

### 懐かしのゲームを楽しくプレイできたと好評

オリジナルの「むかし」モードについての意見には「『ファイア』は懐かしくてハマってしまった（宮澤千鶴子）」「オイルパニックにハマっていた頃を思い出す（鈴木誠）」などがあった。「ゲーム&ウォッチ」をプレイしたことがない人からはアレンジされた「いま」モードについて「マリオのキャラになっていて馴染めた（関和隆）」という意見を得た。




### 操作が単純すぎるのも物足りないという指摘が

操作の点では「操作がシンプルで遊びやすくて良い（安藤壮良）」という好意的な意見もある一方で「操作が単純すぎて面白味がない（斎藤信二）」という不満のコメントもあった。

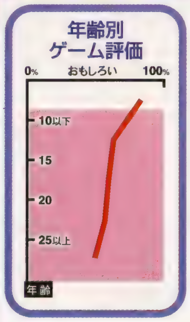



「昔のゲーム&ウォッチそのままの画面がいい」とグラフィックも好評

## GB パズル
# ズープ

四方から押しよせてくる敵ブロックをアイテムなどを利用して攻撃し、中央の自陣を守るパズルゲーム。

「シンプルなゲームだが面白い（赤嶺公紀）」「ルールが簡単で分かりやすい（坂下朗）」「SS版よりも操作性がよい（金子優）」などシステム面は好評だった。




やのまん（やのまんゲームズ） 1月31日発売／2800円




### アイテムの出現回数をもう少し多くして欲しい

「4方向から敵が迫ってくるため、1秒たりとも気がぬけない緊張感がある（内田伸哉）」「ブロックをプチプチ消していくのが気持ちいい（小島靖史）」などがゲーム内容そのものに対する賞賛意見として挙げられる。

一方「アイテムが出現する回数が少なすぎる（坂下朗）」「アイテムの効果がイマイチ。一発逆転できるアイテムが欲しい（波塚知宏）」との声も。

# 来週発売のソフトはここでチェック!!

なんといっても気になるのはソフトの発売日。毎週毎週発売される数多くの新作タイトルを、毎週発売されるファミマガWeeklyならではの、バッチリ先取りで全紹介するコーナー。今回は全7本を紹介。

## 来週のシミュレーション

NEXT WEEK "SIMULATION" GAME

2/7〜2/13発売予定の全タイトル

COMING SOON 2.7→2.13

### 2.7 美麗ビジュアル満載

プレイステーション ドラゴンナイト4

パソコン用の美少女ゲームで人気の高いエルフの代表作の1つをPSに移植。18禁の過激なビジュアルはなくなったが、竹井正樹氏デザインのキャラたちの魅力はそこなわれていないぞ。また、ムービーやオリジナルキャラなど、PS版だけの魅力もたっぷりだ。

伝説の勇者ヤマト・タケルの息子、カケル。タケルの戦友、バーンからの手紙をきっかけにして、タケルの抹殺をもくろむ魔族と戦うことになるのだ。

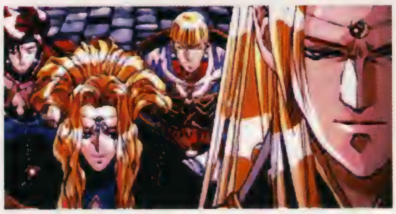
情報収集などをおこなう街でのクエストモード、部隊を率いてターン制で戦うシミュレーションモードで、ゲームは進行していく。



⇧街の奪回や敵の全滅が勝利条件となる




⇨伝説の勇者の2代目として戦っていく



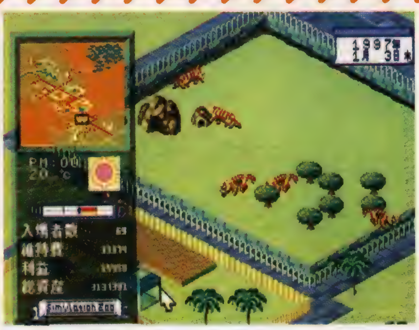
⇧魔族四天王の1人、ルシフォン。後ろに控える3人の配下はオリジナルキャラなのだ

**バンプレスト**
**2月7日発売**
**6800円**
CD-ROM
メモリーカード対応
(1〜3ブロック)

### 2.7 動物園を盛り立てよう

セガサターン シミュレーションズー

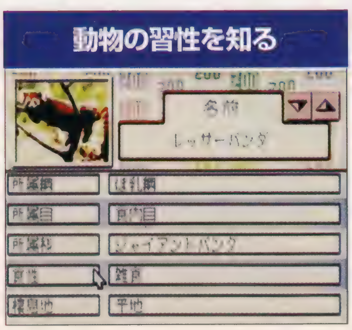
経営不振の動物園を立て直し、世界一の座をめざす経営シミュレーション。道路の設置や土地の造成、棚やオリを作ることで動物園のレイアウトを設定、資金と相談しながら動物を購入、飼育していく。珍しい動物は集客能力も高いが、飼育するのも難しいぞ。



⇨見慣れた動物では、お客さんを集めるのにも限界があるぞ



⇧身近な動物から珍しい動物まで、150種類の動物が登場する




⇨動物図鑑でお勉強。なにはなくともエサの種類や量をしっかり知ろう



⇧園内のレイアウト設計も重要。動物のラインナップだけじゃダメなのだ

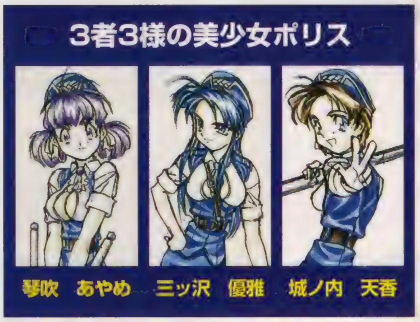
**ソフトバンク**
**2月7日発売**
**5800円**
CD-ROM
バックアップメモリー対応
(449〜2049ブロック)
シャトルマウス対応

# 2.7 めざすはエリート警官

セガサターン　はいぱぁセキュリティーズS

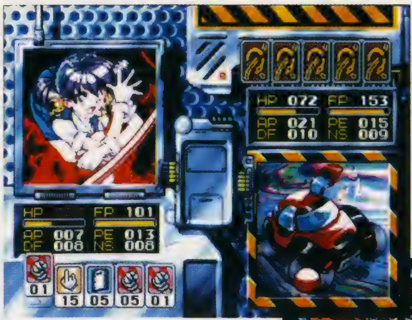
パソコンで出ていた育成シミュレーションが、『〜S』としてサターンに登場。グラフィックの追加や、声優を起用した音声出力、そのほか様々な部分を変更したパワーアップ版なのだ。

警察の民営化実施のために設けられた、3年間の準備期間。プレイヤーは一企業の課長となり、競合他社と競いながらTOKYO23区の治安を守りつつ、同時に3人の女のコをエリート警察官に育てていくことになる。






➡週単位で3人にスケジュールを組んでいく



➡犯罪者と出会うと、格闘やカーチェイスなどのカードバトルが始まる



⬆各種の訓練や巡回など、16項目からスケジュールを設定する

**ビクターインタラクティブソフトウエア**
**（パック イン ソフト）**
**2月7日発売**
**6800円**
CD-ROM
バックアップメモリー対応
（21ブロック）

# 来週のシューティング

NEXT WEEK "SHOOTING" GAME

2.7〜2.13

## 2.7 ウェブを展開、敵機をまとめて撃破

セガサターン　蒼穹紅蓮隊

ウェブシステムと呼ばれる攻撃が独特な、アーケード版からの移植作。ショットボタンをおし続けて展開したワイヤーフレームで敵機を補足、まとめて追尾攻撃をすることができるのだ。

サターン版オリジナル要素として、プレイしたステージを自由に選べる演習モードが追加された。



➡ショットとウェブをうまく使い分けて戦おう。ボムもあるぞ



⬆スコアアタックとしても楽しめる演習モード。苦手な面を練習できるぞ

**エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）**
**2月7日発売**
**5800円**
CD-ROM
バックアップメモリー対応
（87ブロック）
マルチコントローラー対応
ミッションスティック対応

## 2.7 不気味なエイリアンを撃破して進め

セガサターン　エリア51

第一級機密の軍事施設「エリア51」を舞台にした、アメリカのアーケード用ガンシューティングからの移植作。

エイリアンに占領されたエリア51の存在を抹殺すべく、ゾンビ兵やエイリアンをガンで倒していく。ゲームは全6面構成で、あることをすると進めるシークレットルームも存在するぞ。



⬆2人同時プレイも可能。バーチャガンを使ってなりきりプレイに燃えよう



⬆ムラサキ色の敵は耐久力が高い。物を投げて攻撃してくるヤツが多いぞ

**ソフトバンク**
**2月7日発売**
**5800円**
CD-ROM
バックアップメモリー対応
（8ブロック）
バーチャガン対応

# 来週のアドベンチャー
NEXT WEEK "ADVENTURE" GAME

2.7～2.13

2.7

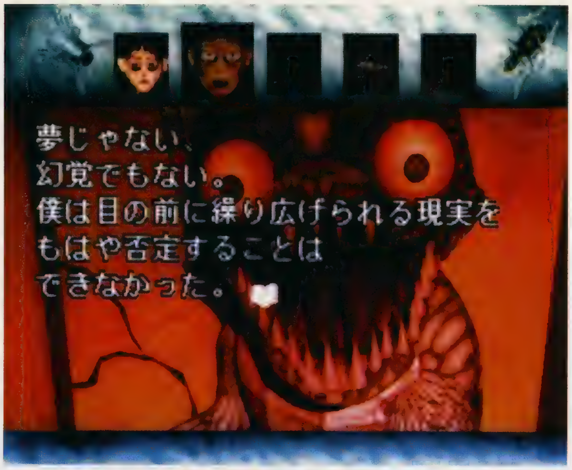
## 5人の視点で恐怖の物語が展開

プレイステーション 厄痛～呪いのゲーム～

不気味なタッチで描かれたキャラたちによって展開する、おどろおどろしいアドベンチャー。2人の高校生が、アヤしいゲーム会社でアルバイトを始めるのだが…。

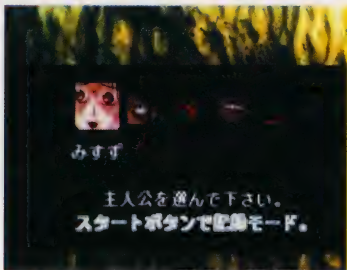
### ザッピングシステムとは?

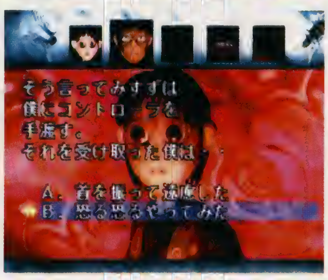
ゲームの進行中、要所要所で主人公を選ぶ画面になる。各キャラの視点でゲームを進めることで、ストーリーの全容がわかってくるという構成なのだ。最初は2人のみだが、最終的には5人から選べるようになるぞ。




おぞましい姿のモンスター。その正体は…?

### 主人公をチェンジ




主人公の変更以外に、ストーリーの進行中に選択を求められる場面があるぞ




ツブレソフトなるゲームソフトの会社を舞台に、異様な物語が繰り広げられる

アイディアファクトリー
2月7日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）

### カラーイラスト大募集!

ジャンル別のコーナータイトル部分に使用するカラーイラストを募集しています。あなたのオリジナルキャラのイラスト化してお送りください。イラストのサイズはハガキに収まるぐらいで、締め切りは特に設けていません。

10種類のジャンルをイメージして描かれた内容のものは特に大歓迎です。格闘アクション、RPG、パズル以外のジャンルが狙い目ですよ!あなたの力作イラストのご応募、お待ちしております。

あて先
〒105
東京都港区東新橋1-1-16
TIM FMW編集部 CSイラスト係

# 来週のETC.
NEXT WEEK "ETC." GAME

2.7～2.13

2.7

## レースクイーンに多彩に迫る

セガサターン プラドルDISC データ編 レースクイーンG

プライベートアイドル、略してプラドル。いろいろな女のコの、サターンで楽しめるデジタル写真集シリーズなのだ。

今回は、GTとJTCCの2つのカーレースで活躍しているレースクイーンが登場。後藤知恵、杉浦美雪、片石貴子の3人をメインに、写真などを収録している。

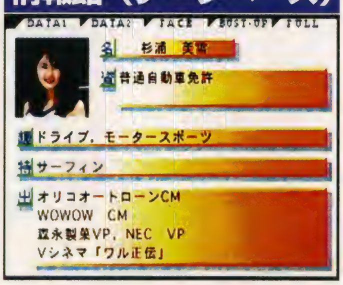


### 写真館（静止画）



3人、メイキング、ピットの5項目から選択して、好みの写真を拡大して鑑賞する

### 情報館（データベース）




60人のデータや静止画を収録。所属チームや出身地、BWHなどのデータで検索することも可能だ

### 動画館（ムービー）



3人のムービーを、それぞれ1種類ずつ収録している

Sada Soft
2月7日発売
3800円
CD-ROM



# 続報 スペシャルステージ エリア1の分岐点公開! &分岐後の流れを紹介

「隠れる」要素が入り一段と熱い銃撃戦が展開する「タイムクライシス」。今回はPS版オリジナルステージの流れを紹介。

**TIME CRISIS**

シューティング **タイムクライシス**
ナムコ
PS 今春発売予定
価格未定
メモリーカード対応（ブロック数未定）
ガンコン対応

## PS版オリジナルスペシャルステージは武装組織とホテルで激突!!

アーケードでヒットした『タイムクライシス』が完全移植。さらにはアーケードとはまったく違ったスペシャルステージを追加している。その舞台となるのが、武装組織カンタリスが巣食うホテル。

主人公リチャードは、任務で単身敵の本拠地へ乗り込むことに。

スペシャルステージはプレイヤーのレベルにあわせて分岐する。今回はその最初の分岐点と、分岐後の2つの流れを追ってみたぞ。



➡ホテルの玄関からスタートする。この豪華なホテルが敵の本拠地だなんて



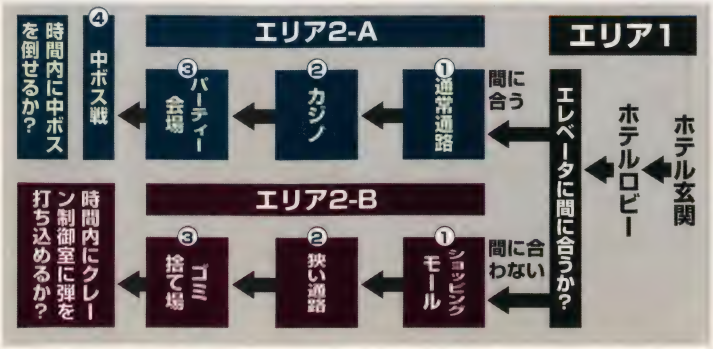
⬅ロビーに入ると、フロントが見える。そこからも敵が




➡全て が謎に包まれており、その性別さえも不明とか。右下はカンタリスの紋章

⬇エリア2-Aの最後に出てくる中ボス。こいつを倒せるかどうかで進路が変化するぞ。




## BRCシステムで進路が変化する

スペシャルステージは、プレイヤーの腕にあわせて（いくつかの条件によって）分岐する。これが、BRCと呼ばれるシステムだ。自分で進路を決めるのではなく、プレイヤーの腕により難易度の高いエリア、低いエリアへと導かれていくのだ。



⬆激しい撃ち合いが展開。もんどりうって倒れるボーイ姿の敵

## エリア1の最後エレベータに乗れるかどうかでコースが分岐する!

エリア1の最後にあるエレベータ。これに制限時間までに乗ることができるかどうかで、エリア2の道筋が変わってくる。



ピアノの影に隠れているところ。他にはどんなものに隠れられるか



このエレベータに乗ることができたなら、豪華な気分を満喫できることうけあい(?)のAコースへ

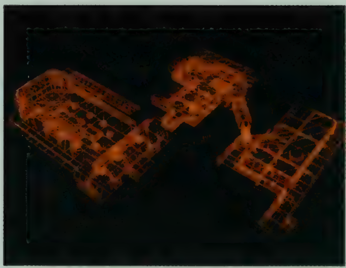


乗れなかった場合は、階段を昇っていきショッピングモールに進むのだ

## エリア2 A カジノからパーティ会場へと豪華な雰囲気を堪能

エレベータに乗ることができた場合、カジノからパーティ会場へと、ホテルの華やかな部分を進んでいく。高級感の漂う場所が続くが、敵が出ないわけではないので、豪華な雰囲気に酔いしれる間もなく敵と遭遇することになる。

こちらのコースのほうが難易度が高めになっており、激しい撃ち合いが展開される。



右下から真ん中のカジノへ。そして左の大きなパーティ会場へと進むのだ

### 1 通常通路

なんとか乗り込んだエレベータから出ると、そこは高級感の漂いまくるとてもブルジョアな感じの廊下。こんなホテルに宿泊したいと思っていると、敵がわんさか出現!!




ボーイ姿の敵がたくさん出現。上にも敵がいるが吹き抜けなのか

入口を発見!!



この入り口が、娯楽の殿堂カジノへあなたを導きます。そんなわけはなく銃撃戦が待っている



青紫のじゅうたんが高級感を出す?

## エリア2 B 従業員用の通路からゴミ捨て場へとホテルの裏部分を進む

エレベータに間に合わないと、Aコースとは打って変わって、地味な場所を進むことになる。ショッピングモールはいいが、最後のゴミ捨て場はいただけない。



この図を見ればルートの流れがよくわかる

### 1 ショッピングモール

ショーケースなどを壊すことができるので、かなり派手な戦闘になるぞ。敵のアジトなので容赦せずに破壊しまくれ。



モール内での戦闘。ショーケースを壊しながら敵を撃ち倒せ!

### 2 狭い通路

モールを抜けると従業員用の通路に出る。通常通路と違ってとても殺風景なところだ。

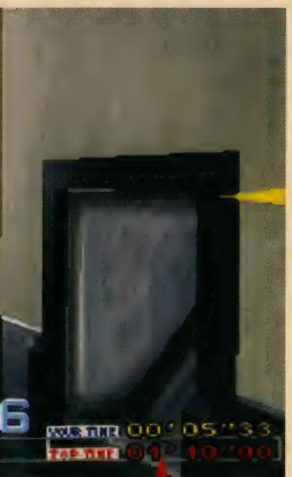
激しい攻撃に善戦するが、追い込まれてしまい、ダストシュートへと逃げ込むことになる。



ここにも敵が。気付かれる前に撃ち殺せ。うわっ、弾がない、即リロードだ



通常通路に比べて薄暗く、陰気な感じ



ダストシュートへ飛び込め!!

# PS詳細続報！ タイムクライシス スペシャルステージ、最初の分岐点公開

## 2 カジノ

カジノだけあって、敵はほとんどボーイさん。ルーレットやスロットを目の前に遊ぶこともできずに、ひたすら敵を撃つしかない。

### ルーレットごしの銃撃戦



⇧巨大なルーレットごしに銃撃戦が展開する。弾を撃つのではなく、玉を転がしたいよね

**スロットはブッ壊せる!!**




⇦カジノといえばやはりスロット。7をそろえずに弾丸を撃ち込んで、コインが出てきたら嬉しいけど



⇦この扉を開ければ、次はパーティ会場だ。華やかな場所が想像されるが…



⇧ここではルーレットに隠れられる。他にもどんな物に隠れられるのか、楽しみ



⇨カジノへの入口通路で敵に遭遇。ここを抜けないとカジノへは行けない

## 3 パーティ会場

普段はにぎやかなこの場所も入った瞬間はガランとしているが、それも敵が出てくるまで。銃声でアッという間に騒がしくなるぞ。



⇨ガランとした会場の奥に、カンタリスの紋章が見える

## 4 中ボス・ブーメラン男

アヤしさを通り越し、キテレツな格好の中ボス・ブーメラン男。動きもかなりトリッキーで、電気ブーメランを投げてくる。



⇧ブーメランの他に、キック攻撃もある。これはキックを出しているところ？

**時間内に中ボスを…**

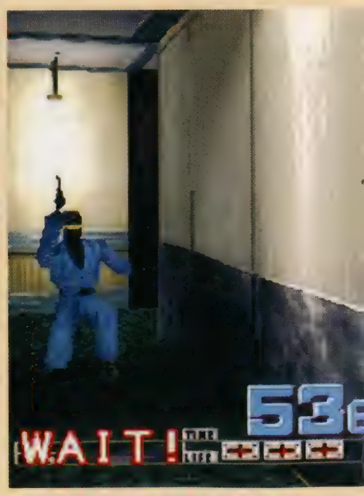
倒せた / 倒せない

**それぞれのエリアに進む**

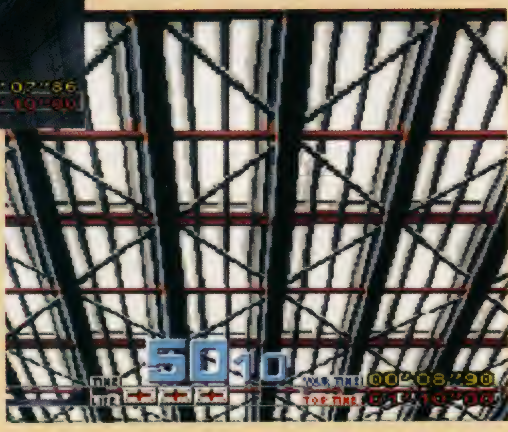
## 3 ゴミ捨て場

危機一髪でダストシュートへ飛び込み、シュート内を滑って出てきた場所は、当たり前だがゴミ捨て場だった。緊急避難したのもつかの間、敵が後を追ってきている。

ここでも条件をクリアするかしないかで、進行先が変化する。どっちに進むことになるのか？




⇧危ない！ 敵に撃たれてるよ。弾が頭の真横を走っていったぞ。どこか隠れるところはないのか？ ここは廊下で、横道もなく絶体絶命。よし、そこのダストシュートへとりあえず飛び込め。どこに行くかは考えないで…



⇨ダストシュートから放り出された。ここはどこ？ 当然ゴミ捨て場



⇦敵も後を追って、次々と放り出されてくる



⇨早く敵を倒して、クレーン制御室へ弾を撃ち込め。

**時間内にクレーン制御室へ弾を…**

打ち込めた / 打ち込めない

**それぞれのエリアに進む**

# 続報
## オールドゲーマー歓喜!! メトロクロス大特集
# namco MUSEUM VOL.5

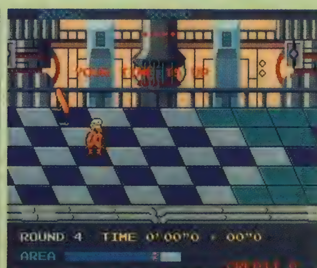



有名タイトルでありながら、やっとシリーズ5作目にして登場となった『メトロクロス』。今回はこのタイトルの魅力をとことん紹介するのだ!!

| | |
|---|---|
| ETC | ナムコミュージアムVOL.5 |
| | ナムコ |
| PS | 2月28日発売予定<br>5800円<br>メモリーカード対応（1ブロック） |

## 1秒でも早く走るゲームそれが『メトロクロス』

『メトロクロス』は85年にアーケードで登場した、異色の障害物競争ゲームだ。プレイヤーはさまざまな仕掛けのある地下都市を、制限時間内に走らねばならない。




制限時間以内にゴールにたどり着けないと、電撃を受けてゲームオーバー

## ランナーを待ちうけるさまざまなトラップ

障害物競走ゲームだから、コース上には多種多数のトラップが存在する。トラップに引っかかっても、それでゲームオーバーになることはないが、どれも時間をムダにするいやなものばかりだ。これらをかわせればタイムも縮むぞ。




どちらも近づくと踏み潰されるぞ

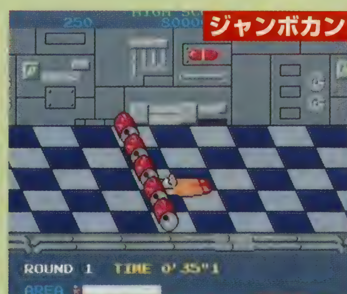
### 放せ!! このネズミ!!



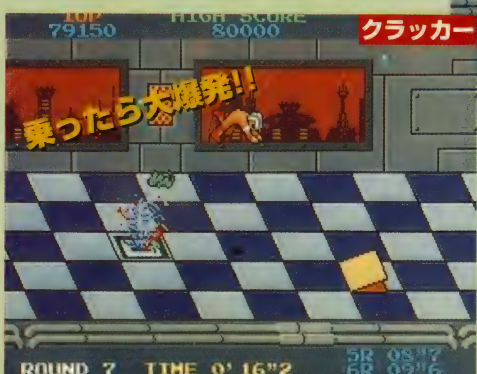

噛みつかれると遅くなるぞ




スリップゾーンは通ると遅くなる。ハードルはジャンプで飛ぼう



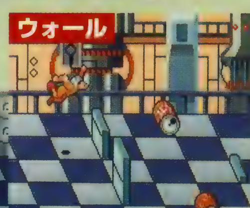

あわれ、ジャンボカンの下敷きに




乗ると爆発しランナーを吹き飛ばすのだ




落ちると大きなタイムロス。ジャンプで跳び越すことができるぞ




上下する壁につまずくランナー。別のコースを通るかジャンプで避けろ

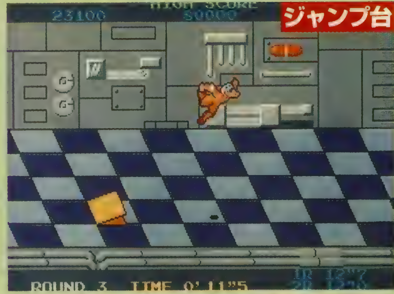



チェスの駒通りに動き体当たりする

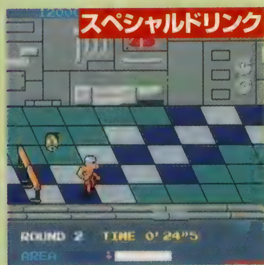
# PS詳細続報！ ナムコミュージアムVOL.5 とにかく走れ!!『メトロクロス』

## ランナーを助ける仕掛けもあるぞ!!

コース上には障害物だけでなく、プレイヤーを手助けするアイテムもいくつかある。これらを使いこなせないと、全8ステージ32ラウンドを走りきることは難しい。




うまくジャンプすると遠くに跳ぶことが可能



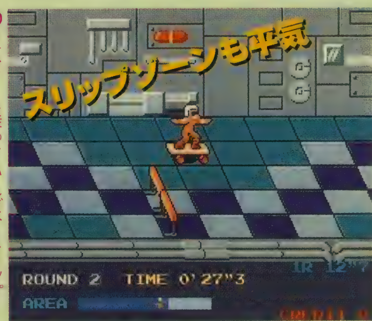

取ると(蹴ると)、少しの間だけ速く走ることができるぞ




踏み潰すとタイマーを止められる

## 役立つスケボー

スケートボードは頼りになるアイテム。乗っている間は、スリップゾーンを通ってもスピードが遅くならないから、タイム短縮に役立つぞ。ただし、トラップをジャンプで避けることができなくなる。



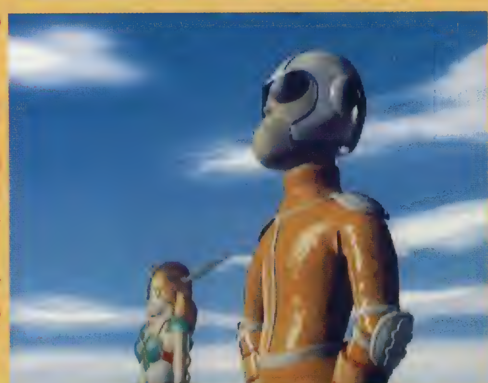

スケボーに乗っていれば、スリップゾーンに乗っても遅くならない

## ムービーに見るランナーの勇姿

ミュージアムシリーズのお楽しみであるCGムービーだが、今回も凝った物が用意されている。ムービー内では、『メトロクロス』の主人公であるランナーももちろん登場するぞ。ゲームではクールにひた走る彼だが、そのクールさはCGでも変わらない。



ブルードラゴンに運ばれてさっそうと登場するランナー



ムービー中でも相変わらずクールなのだ

## 他の4本のゲームもチェック!!

今回は『メトロクロス』を大特集したが、ナムコミュージアムVOL.5にはその他にも4本のゲームが入っている。どれもゲームセンターで人気のあった作品ばかりだから、面白さは保証付き。実際にゲームセンターで遊ばなかった人も楽しめるデキだ。

### バラデューク

主人公「ファイター」を操り、平和種族「パケット族」を襲う「オクティ族」を、波動砲で倒すシューティングゲーム。



ちょっと不気味な雰囲気のする画面。何が出てくるかわからない感じだ

### パックマニア

大ヒット作の『パックマン』が3Dになって再登場。立体化されたことにより、パックマンにジャンプという新しい動作が加わり、モンスターに挟まれても脱出できるようになった。




クリア後のお楽しみ「コーヒーブレイク」も健在だ

### ドラゴンスピリット

プレイヤーがブルードラゴンとなって、対空用・対地用ファイヤーで敵モンスターを倒すシューティングゲーム。エリア最後のボスはどれも強敵ぞろいだぞ。



縦置き可能なテレビを使い、縦画面プレイもOK!!



ここはエリア2。火山から噴火する火柱にはご注意を

### ワルキューレの伝説

「ワルキューレ」と「サンドラ」が、ジャンプや攻撃(武器と魔法を使う)を駆使して敵を倒すアクションアドベンチャーゲーム。



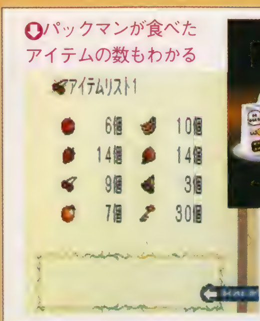
ゲームの途中には中間デモが用意され、ストーリーを盛り上げる



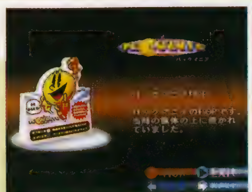
画面の拡大縮小を活かした演出も、このゲームのウリの一つ

### ゲーム以外の部分も充実

ゲーム以外の部分も、おなじみの「ミュージアム」や自分のプレイデータを見られる「データノート」など充実している。貴重な資料も見られるぞ。




パックマンが食べたアイテムの数もわかる



パックマニアのPOPなど、今ではどこのゲームセンターにも残ってるまい。まさに貴重品だ

# ナムコ ベンジャミン田中氏に直撃!!



田中　快氏。コンシューマ販売部販売促進課所属。『エースコンバット2』の広報担当。さわやかさん。

## 続報 ミッション&新戦闘機㊙情報にロックオン!

新たに登場する戦闘機と5つのミッションについて、ナムコの田中氏にコメントをもらった。今回はこのゲームに対するメーカーのコダワリを見ていくぞ。

# ACE COMBAT 2

| シューティング | エースコンバット2 |
|---|---|
| | ナムコ |
| PS | 今春発売予定<br>価格未定 |
| | メモリーカード対応（ブロック数未定）<br>ネジコン対応<br>アナログジョイスティック対応 |

## 前作にはなかった2機の戦闘機の姿をキャッチ

ジェット戦闘機のパイロットとなり、緊張感あふれるドッグファイトを楽しめる、フライトシューティングの続編。『2』で使える機体について未だはっきりとした数は不明だが、正式に今回2機の戦闘機が発表された。

その2機について田中氏にコメントをいただいたぞ。さらに田中氏は開発の人に、詳しいことを聞いてくれたらしい。



⬇この勇姿を見られて、喜ぶファンも大勢いるだろう





雲海上へも行ける

➡前作で要望の高かった雲海上での戦闘も行えるようになったぞ

### Su-35 フランカー

●全幅14.7m、全長22.2m 全高6.4m
●最大離陸重量34000kg
●最大速度 1400km/h(海面上)、2500km/h(高空)
●実用上昇限度17800m
●兵装搭載量8000kg
●レーダー　N011

**田中氏のコメント**

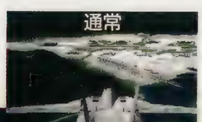
F-15と双璧をなす最強の戦闘機なので、ハズせないということになりました。機首部分からボディへと流れる流麗なラインがうまく表現できるよう、何度もリテイクを重ねた、こだわりの機体です。

### 細かい動きに注目





⬅エアブレーキが開いているのが分かる









⬆アフターバーナーが噴射されるようになり、可変翼が可動するように改良が加えられた

⬆F-14トムキャットは、特に機体の変化を見ることができる。他の機体はどうかな

**田中氏のコメント**

いくつかの機体はフラップやエアブレーキが可動します。また機体に応じて機銃やHUDの表示形式にも変化をつける予定です。

### Mig-21 フィッシュベッド



●全幅7.16m、全長15.65m、全高4.5m　●実用上昇限度18000m　●最大離陸重量10000kg　●最大速度2100km/h(高空)

**田中氏のコメント**

やや旧式の機体という感が否めませんが、独特のフォルムに根強いファンが多いので採用しました。本編では初期段階から所有している機体になる予定です。

PS詳細続報!

# エースコンバット2 新戦闘機&5つのミッションを、ナムコ田中氏が解説

## 前作から大幅に増加したミッションのうち5つが判明!!

ミッションは前作に比べて、倍近い30以上に増加、内容のほうも多種多様になった。ここでは5つのミッションを紹介。それぞれの特徴を田中氏に解説してもらった。今回紹介されてないが、ユーザーから特に要望の高かった、離着陸も追加された模様。

## 試作爆撃機破壊 (作戦名:TOY BOX)

田中氏のコメント

ゲーム本編では中盤に登場する対地攻撃ミッションです。敵は大型の戦略爆撃機を開発、その最終調整が航空宇宙基地で行われ、ロールアウトも秒読み段階になっている、という設定です。プレイヤーはこの基地の攻撃に向かい、8つある大型格納庫のどれかにある爆撃機を破壊することになります。

発射台に設置されたシャトルや海上に大きく張り出した射出実験用のマスドライバー、基地施設のレイアウトなどなど。ビジュアル的にも力を入れたミッションです。



シャトルを上から狙い撃ちだ

本当の目的はどこかのドックの中にある爆撃機の破壊



シャトルをブッ壊せ!



ぶつかったら終わりなので、急旋回でよけろ!



F-22の姿を確認。前作では最強との呼び声が高かったが…

## 前線基地奇襲 (作戦名:TIN CASTLE)

田中氏のコメント

ゲーム本編では序盤に登場します。敵部隊が古城を改造した前線基地「THE KEEP」を、夜明け前のうす暗闇の中、攻撃に向かいます。

基地周辺には護衛の戦闘機部隊に加え、ミサイルランチャーなどの対空兵器が配備されています。プレイヤーにとっては初の本格的な対地攻撃ミッションになるでしょう。




敵を撃破したら上の文字が表示される

ライトアップの演出で美しくたたずむ、夜明けの基地



美しい夜景



より描き込まれた背景により、臨場感が格段にアップ

## 侵攻部隊迎撃 (作戦名:GAMBIT)

田中氏のコメント

序盤の迎撃ミッションです。洋上の孤島にあるプレイヤー側の前線基地に、敵部隊が接近しつつあります。爆撃機は基地上空で爆撃を行います。そうなる前に爆撃機をすべて撃墜できるでしょうか?

爆撃機を打ち落とせ!



ターゲットである爆撃機の後ろについた。すべての爆撃機を撃ち落とせ

## 峡谷基地突破 (作戦名:GREASED LIGHTNING)

田中氏のコメント

切り立つ峡谷地帯の最深部にある敵基地を攻撃します。上空にはミサイル網が張り巡らされ、低空飛行で侵入し一撃離脱するしかありません。

クリアタイムが保存できますので、タイムアタックも面白いと思います。稲妻の如く峡谷を飛び抜ける感覚は、このミッションならではです。



ぶつかるな!!

狭い峡谷の間をスピードを調整しながら進め。速すぎても遅すぎてもダメ

狙われてるぞ!! 緊急回避だ!






基地を発見。敵に狙われて画面が赤くなった

## 海上油田破壊 (作戦名:OPERA HOUSE)

田中氏のコメント

敵の小型油田数基と大型海上油田要塞「OPERA HOUSE」を破壊するのが、クリア条件となります。機体の操作に慣れたプレイヤーなら、大型油田の下を海上すれすれに飛び抜ける、アクロバティックな飛行が楽しめます。



こちらは小さい方の油田。もっと大きな油田もあるのだ

# 新キャラ見参!! 美少女三つ子と一人の剣士

## 美少女3つ子 茜、藍、碧と根津との関係

新キャラは3つ子だった!? 同じく新キャラの根津も合わせて紹介する。3つ子は根津には使い魔としか思われていないようだ。




**3つ子**

茜（あかね）、藍（あい）、碧（みどり）の3人。いつの頃からか根津にくっついて歩くようになったこの3人、茜がリーダー格のようだ。3つ子だけあって結束は固く、また将来は3人まとめて根津のお嫁さんにしてもらうつもりらしい。





**根津**

水晶玉を使って下町に騒動を起こしている男。年齢は20代半ば。主人公とは序盤に戦うことになりそうだ。

| | |
|---|---|
| RPG | るろうに剣心－明治剣客浪漫譚－十勇士陰謀編 |
| | SCE |
| PS | 今春発売予定<br>価格未定 |
| | メモリーカード対応（ブロック数未定） |

# るろうに剣心

## 続報 十勇士陰謀編

**主人公が新キャラということで話題を呼んでいるこのゲーム。しかし新キャラは主人公だけではなかった。明らかになった4人の新キャラと一対一の戦闘システム、序盤のストーリーを追う!!**



**サブタイトルの十勇士とは?**

仕えていた主を亡くし、時代に取り残された者たち。それが今十勇士だ。国家転覆を目的とし、主人公の記憶喪失にも関係しているらしい。

PS詳細続報！

# るろうに剣心ー明治剣客浪漫譚ー十勇士陰謀編
# 明らかになったシステム＆ストーリー！　新キャラは3つ子!?

## 移動と戦闘 そしてストーリー 3つの極意を伝授

ここでは移動と戦闘のシステムと序盤のストーリーを見ていく。

注目すべきは戦闘システムで、敵味方の人数に関わりなく一対一で行われる。原作でもほとんどの戦いは一対一で行われているので、原作での緊張感をそのまま味わえるものとなっている。


こちらは峠越えのシーン。左之助の姿も見える


茶店でくつろぐ主人公たち。ここではどんなイベントが？

## 移動の巻

移動は町の中ではフィールドマップになり、町どうしの移動はエリアマップで行われる。エリアマップの移動では割り符が必要で、ストーリーが進むに従って移動できる範囲が広くなっていく。



町の中での移動はこの画面で行なわれる。先頭キャラのみ表示される

町間の移動はエリアマップ上で一瞬で行われる





エリアマップ全景。関東地方のように見える

## 戦いの巻

戦闘は柔道や剣道などの団体戦と同様、一対一で行なわれる。勝ち抜き戦と総当たり戦があり、敵に合わせて味方の順序を考えていく必要があるぞ。



戦闘は常に一対一で行なわれる。また勝ち抜き戦か総当たり戦かは、各戦闘ごとに決められている

### ●3つの技を使いこなせ!!

攻撃は上段攻撃、下段攻撃、突き攻撃の3種類が存在する。勝ち抜くためにはこれらの使い分けが必要となってくる。キャラごとに得意な技もあるのだろうか？

また、それらの技とは別に必殺技もあり、敵に大ダメージを与えることができるぞ。



コマンドはこの6つ。状況によっては使用できない技も…


逆刃刀で敵を斬る剣心。武器はキャラごとに設定されている

## 物語の巻

この物語は主人公が東京に現れる所から始まる。不良に襲われている所を剣心に助けられるが、記憶を失っているため、激しい頭痛に襲われる。そのため、剣心から逃げ出してしまうのだった。



何も思い出せず、逃げ出してしまう

### ●剣心たちとの出会い

その後東京の町をさまよっていた主人公だが、女の人とぶつかってしまう。それが薫である。主人公が全身に怪我をしてるのを見た薫によって、主人公は手当てのために神谷道場へと案内される。


ここで剣心と再会できるのだろうか？


神谷道場へと案内される主人公。弥彦の姿も見える


町をさまよっていると、突然薫がぶつかってくる



# 魔法少女プリティサミー PART2 In the Julyhelm

## 特報

## 「ジュライヘルム」の次期女王争奪戦をめぐるADV完結編!!



| アドベンチャー | 魔法少女プリティサミー PART2 In the Julyhelm |
|---|---|
| | パイオニアLDC |
| PS | 3月14日発売 6800円 |
| | メモリーカード対応（4ブロック） CD2枚組 |

## 『PART1』から引き続く壮大な物語がここに完結

この作品はOVA版『プリティサミー』の23話～最終話を、前後編の2部に分けて作られたアドベンチャーゲーム。今回はその後編に当たり、次期女王をめぐる物語が遂に完結するのだ。



今回はほとんど活躍しない人たち。物語にあまり関係ないところで大活躍だ



**津名魅**

ちょっと（だいぶ?）キレてるジュライヘルムの次期女王候補。おおらかで呑気な性格で、「見初めし者」砂沙美に魔法を与えた人物。現在は幽閉中。

**裸魅亜**

女王の第2候補。津名魅より高い魔力を持ちながら女王に選ばれなかったことに激怒し、美紗緒をピクシィミサに仕立て上げる。今回の物語の黒幕。

### 前編『PART1』のストーリーは?

前作はOVA23～24話を収録。23話は砂沙美の祖父がやって来て、天地の嫁をめぐって一騒動という話。23話は完全に独立していて、今作が24話からの続きとなっている。24話の最後で美紗緒がさらわれ、それを助けにジュライヘルムに向かうところで『PART1』は終了するのだ。



もちろん、前回とったプリティストーン（後述）を引き継ぐことも出来るぞ



**河合砂沙美**

主人公のカワイイ砂沙美こと「河合砂沙美」。事件があると魔法少女プリティサミーに変身する愛と正義の小学4年生。本人は衣装がちょっと恥ずかしいらしい。美紗緒とは親友同士。



**魎皇鬼**

津名魅の命を受けてサミーのサポートをしている。これが本来の姿。



**留魅耶**

裸魅亜の弟。とてもかわいそうなキャラ。美沙緒のことが好き。



**プリティサミー**

**ピクシィミサ**



**天野美紗緒**

砂沙美の親友。容姿端麗で成績優秀だが、体が弱く性格も内気。裸魅亜に操られピクシィミサに変身する。今回のストーリーで大きな位置を占める。

# PS緊急特報! 魔法少女プリティサミー PART2 In the Julyhelm 第25話の流れをダイジェストで送る



## デジコミ風に進むシステムとストーリー

このゲームはデジタルコミック風に話が進んで行くアドベンチャーゲームだ。ここでは具体的なゲームの進め方とストーリーの一部を紹介していく。

### コマンド選択により物語を進めていく

基本は「行動」「話す」「考える」「見る」の4つのコマンドを選び、物語を進めていく。中にはちょっとした分岐も存在するぞ。







その場でもうやることのなくなったコマンドは自動的に消去される

### ターン制のバトルモード

物語の合間には敵モンスターとの戦闘も存在する。このモードは制限時間以内にコマンドを入力するターン制のバトル。1ターンごとに溜まっていくパワーゲージを利用して、襲い来る敵を蹴散らすのだ。攻撃はイカしたアニメーションで行われるぞ。



主にパンチ、キック、防御、スペシャル（必殺技）の4つのコマンドを駆使して戦うこととなる




コケティッシュ・ボンバー炸裂。ちゃんとハイパーモードに変身だ




戦いに勝って喜ぶサミー。正義は常に勝つ! がんばれサミー

### 25話のストーリーをダイジェストで紹介

ギャグ満載の前回とは打って変わってシリアスな展開の後編。物語もいよいよ大詰めになり、次期女王をめぐる争いも遂に終焉を迎える。最高に盛り上がっていく後編のうち、第25話のストーリーを少々紹介しよう。

#### ①ジュライヘルムへ

前作で裸魅亜にさらわれた美紗緒を助けるべく、ジュライヘルムへと旅立つ決心をしたサミーとその仲間たち。鷲羽の作ったマシンでサミーの魔力を増幅させ、ジュライヘルムへと赴くのだった。




捕らわれの身の美紗緒。裸魅亜は心の底までミサにしようと企んでいる




苦労のすえ、遂にジュライヘルムへと到着。ここから本題に入る

#### ②神殿内へ突入

ジュライヘルムへとたどり着いた一行は、裸魅亜の待つ神殿内へ侵入を開始した。だが、神殿はすでに裸魅亜に掌握され、頼みの津名魅は幽閉されていた。魔法の迷宮と化した神殿内を進むサミーたちの前に、再生ラブラブモンスターが立ちはだかる。



復讐の鬼裸魅亜。そのほとんどが逆恨みだが、それが彼女の強大な魔力の原動力となっている




神殿内はまさに迷宮そのもの。案内役の魎皇鬼ですら迷うほど

#### ③遂にミサと対決

神殿の中心部にたどり着いたサミーたちの前にミサが立ちはだかる。必死の呼びかけも虚しく、ミサの攻撃にサミーは倒される。




美紗緒は本当にミサになってしまったのか




圧倒的なパワーにやられるサミー。サミーに今世紀最大のピンチが訪れる

物語はいよいよ佳境へ

### ゲストキャラも登場

このゲームには本編と関係ないゲストキャラも出演する。ストーリーを普通に進めるだけでは会えないことが多いので、ときには寄り道するのもいいかも。前作ではプリティストーンを手に入れることも出来たし。ちなみにプリティストーンとは一度だけ戦闘を回避でき、使わずに取っておくとエンディングが変化するという代物。




OVA第1話に登場の魎呼女と阿重霞女。これはその絵本バージョンだ

# ネンドロが住む謎の惑星を舞台に メイドロボ・マリナが戦うACT

ネンドロだけが住むというネンドロ星が舞台。熱血じじいガンベル博士に造られたボディガード兼メイドロボのマリナを操り、ワラワラと出てくるネンドロたちをやっつけるアクションゲームだ。

## 自慢の力は敵を投げるためにある

マリナは別名明朗快活無敵戦闘メイドロボと呼ばれ、博士がピンチの時はその力をいかんなく発揮する。

パンチやキックといった攻撃はできないが、か弱いネンドロから凶悪なボスキャラまでつかんで、自慢の力でポイポイと投げ飛ばしてしまうのだ。




粘土から生まれ、粘土として消えてゆく宿命をもつ謎の生き物。怪しげな風体とお茶目な言動はどことなく憎めない。




➡博士をさらってゆくこいつの名前は、「赤い怪声のキャア」(笑)




⬆中ボスのかえるネンドロの舌をつかんで振り回す。ちぎれてしまわないのか？




➡敵のいる方に投げ飛ばせば、そこにいた敵もやっつけられる

# つかんで投げるのが快感！

# ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ



| | |
|---|---|
| アクション | ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ |
| | エニックス |
| N64 | 今春発売予定<br>価格未定 |

**多関節キャラが出るアクションゲームで有名なトレジャーのN64初作品。独特のキャラクタとゲーム性は今作でも健在だ。新着画面をもとに早速紹介しよう！**

**メイドロボ・マリナ**

明朗快活無敵戦闘ロボ。ガンベル博士の自宅兼研究所の宇宙船に住み込み、メイドとして奉仕している。

## POINT ネンドロのちゃっぴいを操るステージもある

ネンドロのちゃっぴいはマリナとは攻撃方法が違う。ネンドロたちを蹴ったり殴ったりできるのだ。




⬆高速移動できる三輪車。ちなみにこれはマリナも乗ることができる




➡こういったアクロバット的なこともできるのだ！



N64緊急特報！

# ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ つかんだ後のアクション判明

## ゲーム中のあらゆる物をつかんで振ったり投げ飛ばしたりできる

ゲームの中心となるつかみ。敵キャラはもちろん、ステージ上に設置されている物ならほとんどの物をつかむことができる。

つかんだ物は投げ飛ばす前に、振ることができ、物の種類により何らかの反応があるのだ。



⬆ねんたまをつかんで振ると、画面が180度回転することがある。回転が終わると何かがおこるぞ



⬆とりあえず何でも振ってみるのだ

### 敵を振るとアイテムが！

中から回復アイテムや攻撃アイテムが出てきたり、トラップを解くためのスイッチになっていたりする。振った後の効果は様々で、何が起こるかわからないのだ。

## 利用できる物は敵だろうと利用する

ステージを進めていく上で、移動手段として敵のネンドロたちのお世話になることが度々ある。

投げ飛ばすだけに夢中になっていると肝心な時に進めなくなってしまうのだ。




⬆レッツホッピング！　こいつでビョーンとひとっ飛び！




⬆長時間つかまっていると、ネンドロは疲れて体が赤くなり落ちてしまう




⬆空中にあるねんたまをつかむと、そのまま移動することができる

## マリナ唯一の武器は敵のネンドロから奪う

マリナは何せメイドロボ。武器らしい武器を持っていない。だが自慢の力だけではどうすることもできない障害が立ちはだかることがある。そんな時は敵の持っている武器を奪ってしまうのだ。

### 武器も振ると特性が変化！




⬆前述のように振ることで「もちもち3」という3方向に攻撃できる銃にパワーアップした。かなり強そうだ

⬇武器でなければ壊れない壁も登場する。弾数制限があるのかどうか、今のところ不明だ



## 大迫力のボス戦 反撃のチャンスは？

ステージの最後に待ち受けるボスとは一対一で対決。背景もボス専用のものになり大迫力だ。

戦いかたは通常通り、何かをつかんで投げるしかない。




コゲスラーは掛け声とともに左右の腕を交互に大きく振り下ろしてくるぞ。タイミングを見はからい、うまくつかんで投げ飛ばすのだ。




⬆敵の放ったビームをつかむマリナ！　この後つかんだビームを投げ返せるのだ！



⬆右にいるのが魔導士ゲスラー。強力な術で子どもを操っているのだろうか？




⬆「ぶつぞぉ～」と教えてくれるコゲスラー。案外いいやつかもしれない




第3回 攻略

# クライマックス直前!! 隠しアイテムと最終戦のポイントを徹底解明

長かったルシフォン軍との戦いもいよいよ大詰め。今回は、隠しアイテムのありかと、ラスト2つの戦場を攻略するぞ。

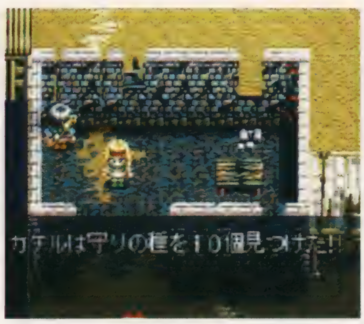
シミュレーション ドラゴンナイト4
バンプレスト
PS 2月7日発売予定 6800円
メモリーカード対応（1〜3ブロック）

## 力の種と守りの種を入手して終盤の戦いを乗りきろう

戦闘も回を重ねるごとに、登場する敵キャラが強力になる。そのため、自軍のキャラをレベルアップさせても、楽な戦いになるとは限らない。そこで今回は、使うとステータスを上げることができる隠しアイテム、力の種と守りの種の入手場所を紹介しよう。これらは隠しアイテムになっていて、街や村のあちこちを調べることで入手できる。また、最後の戦いの舞台となる2つの戦場のポイントも、マップとデータで攻略していく。種を使ってステータスを上げ、厳しい戦いを有利に進めよう。

### 隠しアイテム一覧表で残らず種を入手

力の種と守りの種の入手場所を、一覧表にして左にまとめた。後半は多くの種を入手できるので、取り残さないように。なお、種を使うなら、敵の射程範囲外から攻撃できる中・長距離攻撃ユニットがいい。特にドラゴンナイトは、移動力が高く主戦力となるので、種をすべてつぎ込んでもOK。




➡後半はたくさんの種を入手できる。かなりのステータスアップが望めるぞ

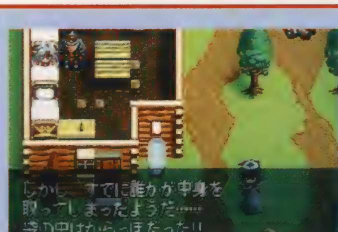
### 隠しアイテムの入手場所

| 街・村名 | 調べる場所 | アイテム |
|---|---|---|
| ソニアの街 | ・教会の裏（隠れたハイドンを見つける） | 力の種1個 |
| レイモンド王国 | ・右上にあるタル | 力の種1個 |
| ユリシーズの街 | ・左上にある木箱<br>・右上にある家の木箱 | 守りの種1個<br>力の種1個 |
| ラビニアの街 | ・右上にある木箱<br>・右上にある草 | 力の種2個<br>力の種2個 |
| トリアノンの村 | ・右上にある木箱<br>・左下にある木箱<br>・ロイドンがいる家の木箱<br>・左上にある木箱 | 守りの種3個<br>守りの種3個<br>守りの種3個<br>力の種3個 |
| シーボーズの港町 | ・右下にある木箱<br>・トルヘスがいる家の本棚<br>・中央にある木箱<br>・ブブロンの家の本棚 | 守りの種3個<br>力の種3個<br>力の種3個<br>力の種3個 |
| カラープの港町 | ・ポセイドンの像→右下にある木箱→右上にある3本の木→ポセイドンの像の順に調べると地下へ行ける。地下室にある木箱<br>・酒場のカウンター<br>・左下にある材木<br>・右上にある木箱 | 力の種10個<br>守りの種10個<br>守りの種2個<br>力の種2個、守りの種2個<br>力の種3個 |
| ロンボニ王国 | ・中央下にある家の本棚<br>・右下にある家の本棚<br>・左下にあるタル | 守りの種4個<br>力の種2個<br>力の種2個 |
| ミシエルの街 | ・トルヘスのいる家のタンス<br>・中央上にある木箱<br>・中央にある家のタル | 守りの種4個<br>守りの種4個<br>力の種4個 |
| ホビットの村 | ・ピエールの家のタンス<br>・穴の中<br>・上の広場の真ん中の木 | 守りの種4個<br>力の種8個、守りの種8個<br>力の種4個、守りの種4個 |
| ブレイズの港町 | ・左上にある家の木箱<br>・左下にある家のタンス<br>・左上にあるタル<br>・中央にある小箱 | 守りの種5個<br>守りの種5個<br>力の種5個<br>力の種5個 |
| タスタの港町 | ・右下にある家の本棚<br>・左下にある木箱<br>・右上にある家の本棚 | 守りの種6個<br>力の種6個<br>力の種6個 |
| ドワラルの村 | ・中央下にある木箱<br>・右上にある家の木箱<br>・中央上にあるタル<br>・右下にある木箱 | 守りの種7個<br>守りの種7個<br>力の種7個<br>力の種7個 |
| ポーの港町 | ・中央下にあるタル<br>・中央にある木箱<br>・中央上にある家の本棚<br>・左上にある木箱<br>・右上にある家の本棚<br>・中央下にある家の本棚 | 守りの種7個<br>守りの種7個<br>守りの種7個<br>力の種7個<br>力の種7個<br>力の種7個 |
| ディノの港町 | ・右上にある家の本棚<br>・左下にある家のタンス<br>・左下にある水飲み場<br>・中央下にある木箱<br>・左上にある家の本棚 | 守りの種8個<br>守りの種8個<br>力の種8個<br>力の種8個<br>力の種8個 |
| マルクスの村 | ・左上にあるタル<br>・右上にある木材<br>・右上にある家の木材 | 力の種9個<br>力の種9個<br>力の種9個 |
| リーゼンの街 | ・左下にある家の左上スミ<br>・左上にある家のタンス<br>・中央上にある家の本棚<br>・中央上にある木箱<br>・ロイドンのいる家の本棚 | 守りの種10個<br>力の種10個<br>力の種10個<br>力の種10個<br>力の種10個 |

CHECK

### 奪われた種

シーボーズの港町で商人から、トリアノンの村に種を20個隠したとの情報を入手できる。しかし、ゲームの進行上トリアノンの村に戻ることはできないので、実際は種を入手できない。そのため、入手するにはゲームをやり直すしかないようだが、実は、やり直して調べても、種はすでに奪われていたとメッセージが出る。つまり、現時点では入手できないのだ。ここは気にせずに進めるのが、正しいプレイのしかた。




⬆ガーン！　せっかく最初からやり直したのに種を入手できないとは…

# ドラゴンナイト4 ついにルシフォンとの対決!!




➡怒りの魔法が爆発！ このあと、マルレーネが意外な行動にでてしまう

## 進行フローチャート

- マルクスの村
- 戦闘O
- リーゼンの街
- 戦闘P
- ライムリン王国へ

## 最後の戦場をマップとデータで駆け抜けろ

いよいよ冒険の目的地、ライムリン王国も目前となったカケルたち。左のチャートを見てもわかるように、戦闘もあと2つを残すのみとなる。どちらの戦場も敵の攻撃は強力だが、下の攻略を参考にして戦いを乗りきろう。なお、リーゼンの街ではサラが再び登場し、ベイリットの正体が暴かれて仲間から外れることになる。戦闘で倒されても、復活する唯一のキャラだっただけに、オトリに使えなくなるのがちょっと残念。

### 戦闘O 23ターン

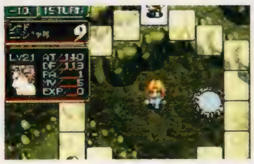
中央の岩場は、騎馬隊と大砲隊の移動力が半分になる。そのため、むしろ邪魔になるので出撃させないこと。敵は、❷、❸、❹以外はこちらが近づくまで動かない。また、ターン数が足りなくなるおそれがあるので、ドラゴンナイト隊や忍者隊で先行して敵を倒していこう。なお、❾を倒すと、★の場所にレアが登場する。




⬆弓矢隊のレアが無事に戦線復帰。終盤の貴重な戦力となる。しかし、援護に向かっていた部隊は戻ってこない

#### 攻略のポイント

❺、❻、❼、❽は無視して構わないが、魔法隊などで倒してレベルを上げよう。ほかはベイリットをオトリにしておびき出し、1部隊ずつ倒す。❾、❿には射程外からドラゴンナイトを突っ込ませる。



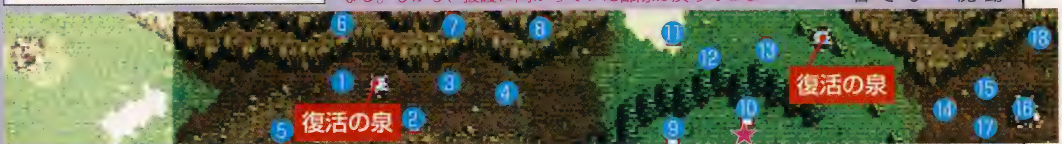
➡動かない敵も倒しレベルを上げる

#### 味方ユニット

レア／弓矢隊／LV17
AT149・DF142・RA2・MV3

#### 敵登場ユニット

❶モノホーン／魔法隊／LV18・AT137・DF97・RA3・MV3
❷テンコウ／忍者隊／LV21・AT140・DF113・RA1・MV5
❸スチュアート／格闘隊／LV18・AT185・DF103・RA1・MV4
❹ブルシア／格闘隊／LV18・AT185・DF103・RA1・MV4
❺ナバトローネ／忍者隊／LV21・AT140・DF113・RA1・MV5
❻ラナド／忍者隊／LV21・AT140・DF113・RA1・MV5
❼アルアリーシュ／忍者隊／LV21・AT140・DF113・RA1・MV5
❽バーレット／忍者隊／LV21・AT140・DF113・RA1・MV5
❾ビート／大砲隊／LV19・AT123・DF126・RA4・MV2
❿シュナハイム／大砲隊／LV19・AT123・DF126・RA4・MV2
⓫チュリス／戦斧隊／LV18・AT137・DF175・RA2・MV2
⓬レオン／戦斧隊／LV18・AT137・DF175・RA2・MV2
⓭セレス／戦斧隊／LV18・AT137・DF175・RA2・MV2
⓮ドニゴール／戦斧隊／LV18・AT137・DF175・RA2・MV2
⓯シャンバラ／魔法隊／LV18・AT137・DF97・RA3・MV2
⓰ビットフィン／魔法隊／LV24・AT179・DF127・RA3・MV2
⓱カラビナー／格闘隊／LV18・AT185・DF103・RA1・MV4
⓲ギルモア／騎馬隊／LV21・AT159・DF133・RA1・MV4




### 戦闘P 25ターン

いよいよ最後の戦場となるが、リーゼンの街でマルレーネが仲間から外れてしまうため、この戦闘には参加できない。敵の攻撃パターンは攻めの一手。こちらは中央にある回復の泉付近から動かずに、接近してくる順に対処していこう。ただし、ドラゴン・A隊は移動力が高いため、いきなり攻撃されかねない。必ず移動範囲を調べよう。



⬆エトと激しく口論したあと、マルレーネは去ってしまう

#### 攻略のポイント

❹〜❽のドラゴン・A隊は、魔法隊で攻撃してから、剣士隊で仕留めよう。❿〜⓮の中・遠距離攻撃の部隊は、ドラゴンナイトや忍者隊で懐に入り倒す。

#### 味方ユニット

サラ／魔法隊／LV16
AT132・DF92・RA3・MV2

#### 敵登場ユニット

❶ディ・レイ／格闘隊／LV22・AT221・DF123・RA1・MV4
❷ブリッツ／格闘隊／LV22・AT221・DF123・RA1・MV4
❸アキュラジー／格闘隊／LV22・AT221・DF123・RA1・MV4
❹クワイエット／ドラゴン・A隊／LV20・AT217・DF196・RA2・MV6
❺テラ／ドラゴン・A隊／LV22・AT237・DF214・RA2・MV6
❻ニブリック／ドラゴン・A隊／LV22・AT237・DF214・RA2・MV6
❼マッドキャップ／騎馬隊／LV20・AT152・DF127・RA1・MV4
❽トニー／騎馬隊／LV20・AT152・DF127・RA1・MV4
❾エリーン／騎馬隊／LV20・AT152・DF127・RA1・MV4
❿フィーンド／大砲隊／LV22・AT141・DF144・RA4・MV2
⓫ジュラス／大砲隊／LV22・AT141・DF144・RA4・MV2
⓬シャンバラ／魔法隊／LV22・AT165・DF117・RA3・MV2
⓭モノホーン／魔法隊／LV22・AT165・DF117・RA3・MV2
⓮ビットフィン／魔法隊／LV22・AT165・DF117・RA3・MV2
⓯ダイン／弓矢隊／LV20・AT109・DF150・RA2・MV3
⓰ヨイチ／弓矢隊／LV20・AT109・DF150・RA2・MV3
⓱ピペロ／弓矢隊／LV20・AT109・DF150・RA2・MV3
⓲クライス／弓矢隊／LV20・AT109・DF150・RA2・MV3

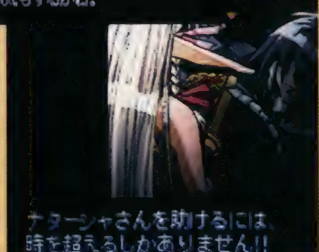



## 物語は結末を迎える!?

幾多の激戦を勝ち抜き、ついに宿敵ルシフォンと対面したカケルたち。しかし、圧倒的な力のまえに敗北してしまうのだった。だが、物語はこのあと驚愕の展開を迎え、真の後半戦へと突入して行く。この詳細は次号で明らかになるぞ。




➡ルシフォンとは、戦うことすらできない




➡マルレーネと話す謎の青年。物語はどうなるのか？

# 仲良し2人の対照的な性格が感じられる画面を紹介

『ときメモ』で人気の高い、虹野沙希ちゃんが主人公のコマンド選択式のアドベンチャーゲーム。今回、デート時の普段着画面を入手。この他にも、虹野サンたちの性格が窺えるセリフにも注目！

## 結構キビシイのかな？秋穂みのりちゃん

このドラマシリーズでデビューした秋穂みのりちゃん。今回入手できたのは部活の画面らしいが、何やら主人公に対して怒っているらしい。いけないことははっきりと注意してくれるコみたいだね。

## 怒るときには怒るよ!!




⇧どうも主人公はまずいことをしたらしい。許してくれるかな

⇩怒っているようだ。ここは謝ろう







⇦普段は明るくてサバサバした性格らしい。髪飾りがポイント高いね



## 制服じゃない虹野サンたちも魅力いっぱい！

# ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.1 虹色の青春

| | |
|---|---|
| アドベンチャー | ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.1 虹色の青春 |
| | コナミ |
| SS | 今夏発売予定 価格未定 シャトルマウス対応 |
| PS | 今夏発売予定 価格未定 |

きらめき高校2年のサッカー部員でもある主人公。虹野サンたちと会えるのは学校内だけではない！

# PS SS 詳細続報！ ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 虹色の青春
# 制服じゃない虹野サンたちの魅力に迫る

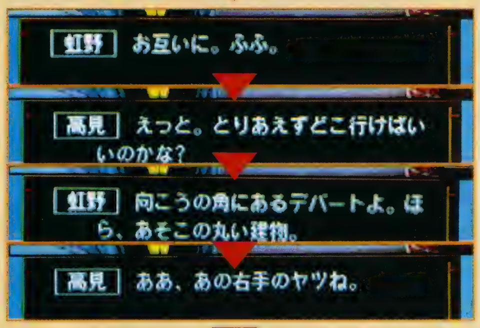
## ストーリーは こう進める

このドラマシリーズがコマンド選択方式なのは紹介したけれど、選択には大まかに2種類あるようなのだ。今回はそれを紹介していくぞ。

ひとつは、特定の場面で矢印が出る場合があり、ここで虹野さんなど、ゲームに登場してくる女のコに矢印を合わせて話をしたり、彼女に見とれたりもできるみたいだ。もうひとつは、三択方式。これはデート先などで行き先を選んだりするときにあるらしいぞ。




通常はボタンを押してメッセージを進めていく。要所要所に選択肢が…







画面に表示された矢印で女のコや背景を選択できる




どれでも、虹野サンらしい反応が返ってくるはず。すべて選んでみたいね

## 意外とアクション映画が好きな虹野サン

今回は映画館でデートしている画面を入手。私服のバリエーションを見ているだけでも楽しい。恋愛ものよりはアクションものの映画が好きらしいのだ。

虹野さんと映画を観にやってきた。私服もかわいいね




アクション映画を観ようと誘ったら、あれ、好きだったの？




## 虹野サンとデートだ♡




映画館の中で虹野サンの横顔にドキドキ…



高校の制服もいいけどね




応援してくれたり、お弁当を作ってくれたりする虹野サン

 ※画面は開発中のサターン版のものです

# ムフフ♡直前シーンを含む美麗画面！さらに『2』独自のプロローグ画面初公開

**肌色にもこだわる S端子入力必須の 女のコ・ビジュアル**

パソコン版以上のハイクオリティな、女のコ&背景ビジュアルを誇るサターン版『同級生2』。

女のコ一人一人の微妙な肌の色の違いや、細かな髪の毛のグラデーションを堪能してもらうために、最新画面を含めた現在発表されている女のコを全掲載！

さらに、ほとんどの登場人物と主人公の関係がわかると言う、プロローグ画面も初出掲載だ。



➡滑らかで細かいグラデーション処理など、ファン納得のデキか!?

**女の子と仲良くなるのにも力が入るっ！　という感じの美しいサターン版ビジュアルをてんこもり掲載だ。**

# 同級生2

どうきゅうせい

| | |
|---|---|
| アドベンチャー | 同級生2 |
| | NECインターチャネル |
| SS | 発売日未定<br>価格未定 |
| | バックアップメモリー対応（ブロック数未定）<br>シャトルマウス対応 |



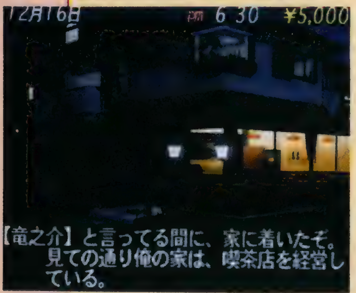

➡鎖骨からはだけた胸元まで、肌の処理が悩ましいね

## SS詳細続報！
# 同級生2
# 新たな女のコ♡＆プロローグ初出画面

### プロローグの移植度は!?

パソコン版そのままに移植された、プロローグ画面だ。12月16日から21日までのエピソードが語られるのも同じだろう。でも、画面は美しくなっているぞ。

⬇背景も時間によって変化する







⬅実際にかわいいキャラを操作して移動するのは、そのままで移植されるぞ

## なぜ…、泣いているの？




⬆逃げてきた彼女の表情がグッド！






⬆➡主人公の幼なじみ。上の夢らしいセピア色の背景の表現が美しい

⬇病弱な女のコ。はかなげな表情がたまらない…







⬆前作の『同級生』にも登場している女のコ。楽しそうな表情がいいね




⬆もうちょっとで見えそうなのに…




⬆後ろ姿なのが残念。こっちを向いた画面が見たいよね




⬆悲しい表情の先生。慰めたくなる？

### プロローグでアレンジはある!?

パソコン版をプレイしている人なら気がつくと思うが、メッセージウインドウや時間と所持金のウインドウのレイアウトが変更されている。これは、女のコや背景のビジュアルのほうを重視しているためと思われるぞ。




⬅新たな画面はあるのかな？




⬆あえてビジュアルを生かすためにメッセージ表示はシンプルに

⬇プロローグの流れはそのままらしい



体験続報!!

## 『新～』が100倍楽しくなる豪華別売付録？

# 新スーパーロボット大戦 スペシャルディスク



ETC 新スーパーロボット大戦 スペシャルディスク
バンプレスト
PS 3月発売予定 2800円
メモリーカード対応（3ブロック）

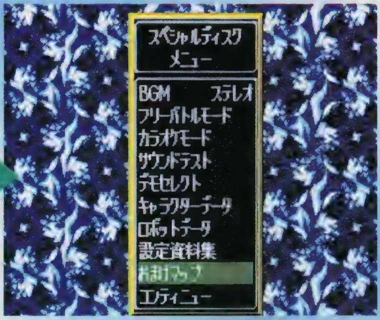
**巷の『新～』熱も冷めやらぬまま発売される『スペシャルディスク』。今回はその本質に迫る!!**

本作は、『新スーパーロボット大戦』のウマ味を凝縮し、かつ誰でも簡単にシリーズの醍醐味を味わうことができるように製作された超サービスソフトである。
今回はいくつかあるゲームモードの中から、特に「ならでは！」と言える3つをピックアップして紹介していこう。

**今どきのオマケは 唄あり 設定集あり おまけマップあり**

### メインメニュー

ロボットデータやキャラデータは『新～』で抜け落ちていたオリジナルキャラなども解説している完全版なのだ。気になるのはおまけマップの項目だが、その存在が公開されているだけで詳細は不明。続報に期待してほしい




### 2番、3番も歌えます カラオケモード

『第4次～』にあったものと同様に、ゲーム中の戦闘シーンで使われる各ロボットのテーマソングを使ってカラオケを楽しむモード。
ただ、『第4次～』が1番しか歌えなかったのに対し、本作ではガンダム系をのぞいてフルコーラス歌えるようになる。マジンガーやトライダーなどは3番までシッカリ歌い切れるのだ。

### オリジナルキャラにも歌詞が!!

「EVERYWHERE YOU GO」もカラオケ可能に。ちなみに、作詞はウインキーソフトの三垣敦史氏が担当。開発段階から歌詞を考えていたとか










⇧「愛よファラウェイ」より。って、アレ？ こんな敵見たことないけど…??

### CHECK! カラオケの映像特典

上でもチラリと触れているが、カラオケモードでは『新スーパーロボット大戦』本編で使用されなかった何点かの貴重なグラフィックを観賞できる。
編集部で実際に調査してみたところ、マジンガーやレイズナーの見慣れぬポーズや、ダンクーガ及びトライダーの敵ロボットが確認できた。どうやらこれらもボツグラフィックの一部らしいのだが…。

**これがウワサのボツグラフィックなのか!?**

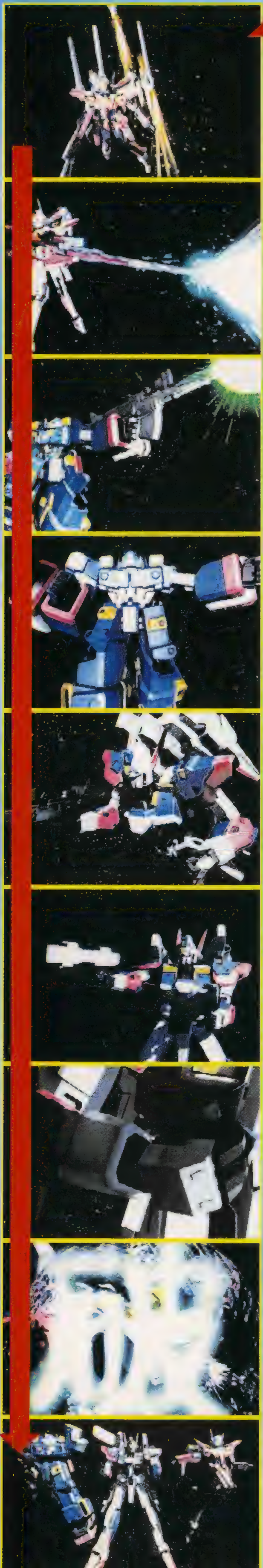






⇧右のマジンガーはスクランダーカッター用のものだったとか

# PS詳細続報！ 新スーパーロボット大戦スペシャルディスク 何が遊べてどう遊ぶかを完全レポート!!



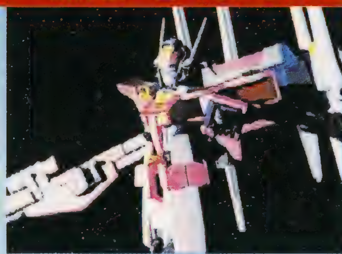
## デモセレクト

データがなくても見られる！

『新〜』のセーブデータがなくても、ゲーム中に挿入されるムービーを存分に堪能できるモード。

また、本作専用として特別にCG製作された新作ムービーもここで見ることができる。「SRX WEAPON」と名づけられたこのムービー。この場をかりて、一足お先に公開しよう。

新作ムービーもアリ!!



宇宙空間を3機が駆ける!!




最後の最後で入る「トライダー発進」も見放題なのだ

## フリーバトルモード

ありえない対決が実現

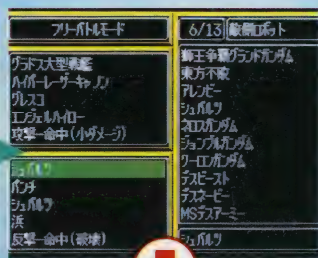
ある意味で本作のメインとも言えるモード。敵味方から好きなユニットを1体ずつ選び、好きな状況で好きな結果を見て楽しむことができる（味方VS味方は不可）。

このモードを使うことによって、レインVSゼクスやフラニーVSハイネルなど、『新〜』本編では実現不可能だった戦闘が楽しめる。普通にプレイしているだけでは絶対見られないグラフィックにもお目にかかれるわけだ。

また、『新〜』では削除されたユニットもいくつか追加されるらしい。いよいよアノ番組の敵が!?

### メニューの詳細

変更できるのはユニット、パイロット、使用する武器と与えるダメージ、反撃時にサーベル回避するかどうかなども、細かく指定できるのだ





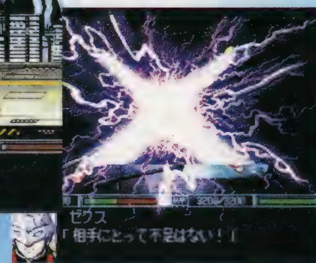


結局はこの人のためにあるモードだったりして（笑）

結構珍しいサーベル回避のカット。見たことない人もいる？




SRXがヤラれそうになる場面なんて、メッタにないけれど…




## プロデューサーに聞く!! スペシャルディスクの遊びかた

本作のプロデューサーであるバンプレストの寺田貴信氏に『スペシャルディスク』にまつわる質問をいくつかぶつけてみた。（本文中は敬称略）

——まず、『スペシャルディスク』を開発することになったきっかけをお聞かせ下さい。

**寺田**　『新〜』本編に入っている戦闘グラフィックや音声をある程度容易に見られるようにしたい、というのがきっかけです。また、シリーズ未経験の方などに手軽に楽しんでいただくというコンセプトもあります。

——『スペシャルディスク』一番の見どころはどこですか？

**寺田**　フリーバトルモードです。本編では結構手間をかけないと見られない戦闘場面やありえない対決も簡単に見られますからね。また、色々やっていると今まで見られなかったグラフィックを発見できることが必ずあるはずです。実際私も2、3回そういうことがありましたから（笑）。色々試してもらいたいですね。特に敵キャラの攻撃は——では、本作ならではの特典となるポイントは？

**寺田**　まず、フリーバトルモードやカラオケモードに、本編ではカットされてしまったグラフィックが入っていることです。それから、オリジナルキャラのBGMに歌詞がついていますし（編注：キティエンタープライズより発売中の『新〜』サウンドCDにそのヴォーカルバージョンが収録されている）、新作のムービーもありますし…全部特典といえば特典ですよね（笑）。

——ここだけの話なんですが、おまけマップってどういうものになるんでしょうか？

**寺田**　今はまだ詳しいことは言えないんですが、決められた条件の中で戦う「詰めロボット大戦」だと思って下さい。また、『新〜』本編では使う機会の少なかった隠れキャラやユニットを使うこともできます。これも最初に言ったように『ロボット大戦』を手軽に楽しんでもらうための、おまけ的な要素です。



プロデューサー
寺田 貴信氏

## ポリゴンまといしじゃじゃ丸がPS&SSで大暴れだ!!

古くはアーケード、ファミコン黄金期にアクションゲームの代表格としてその名を馳せた、一連の忍者くんシリーズ。なんと今回、そのシリーズ最新作がPSとSSで発売されるのだ。
ポリゴンキャラとなった忍者、じゃじゃ丸くんが活躍の場に選んだのは、かつての2Dの世界ではなく3Dの世界。果たしてそこにはどんな戦いが待っているのか!?

### 左右を向くこともできる

LRボタンを使用することで、左右の視界もフォローできるぞ。




### 基本は3D縦スクロール

ゴールを目指して画面奥へと進む。もちろん途中には敵が出現するぞ!






忍術を駆使して敵を一網打尽!! シリーズ最高峰の演出に、ファンは涙せよ





3Dになり、ステージ中の仕掛けもグレードアップしているぞ

SCOOP!!

# PS版最新ロムを隠密入手!

# 忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖

ーおにぎりにんぽうちょうー





**PSとSSで発売される人気アクション最新作『忍者じゃじゃ丸くん〜』の隠密情報をお届け! 今回入手したのはPS版の最新ロム。大変身を遂げたじゃじゃ丸くんの勇姿に急接近だ!!**

| | |
|---|---|
| アクション | 忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖 |
| | ジャレコ |
| PS | 2月2日発売予定 5800円 |
| SS | 3月発売予定 5800円 |



### 物語

**愛しの姫を取り戻せ!!**

幾多の戦いを乗り越えてきたじゃじゃ丸くん。彼のおかげで町は平和に栄えていた。
そんな時、突如妖怪が町を襲い、じゃじゃ丸の最愛の人、さくら姫が、なまず太夫の手に落ちてしまったのであった!!



**さくら姫**

じゃじゃ丸が想いを寄せるお姫様。あろうことかなまず太夫に捕らわれてしまう。





**なまず太夫**

じゃじゃ丸くんの宿敵。今回も、性懲りもなく悪さをする。

# SS PS 緊急特報！ 忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖
## PS版最新ロムから独占画面初公開

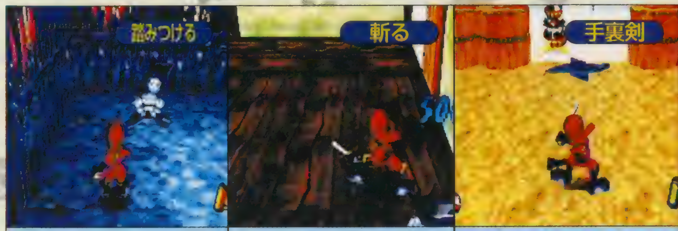
## 忍術・剣術すべてを駆使し並み居る敵をなぎ倒せ！

さっそく今回は序盤の3ステージを公開しつつ、各ステージに登場する敵やボスも紹介していく。じゃじゃ丸くんは刀と手裏剣、そして自らの鍛え上げた体を武器に、立ちはだかる妖怪たちを退治していくのだ。



⇧途中、落ちている巻き物を拾うとさまざまな忍術が使用できるのだ！

### 基本的な敵の倒し方



踏みつける：ジャンプで敵を踏むと敵はしばらくフラフラ状態に。その間に攻撃だ。

斬る：敵に接近した状態で戦うと、自動的に手裏剣から刀攻撃に切り替わる。

手裏剣：もっとも基本的な攻撃方法。離れている敵目掛けて投げていこう。

### ステージ1／ちょうちん長屋

ステージ1は町の中での戦い。立ちはだかる敵をサクサク倒して先を急ごう。ステージの最後には、ボスの黒子との対決が待ち構えているぞ。

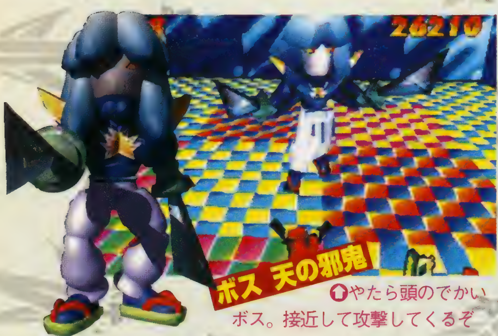

ボス　黒子　⇧じゃじゃ丸くんのライバル。動きが速いのだ


⇧屋根はジャンプでひとっ跳び。日頃鍛えた脚力を披露するべし


⇧ザコ敵のだるま。眉毛を飛ばして攻撃してくるぞ
だるま

### ステージ2／大店

屋内のステージ。途中には何カ所か分かれ道があり、どちらに進むか選択していかねばならない。


ボス　天の邪鬼　⇧やたら頭のでかいボス。接近して攻撃してくるぞ


⇧包丁を振り回してくるヤンバッバ。ご老体なわりに動きが俊敏だ


⇩他人の家に土足で侵入。でも正義のためなら戦うしか！
⇧得点アイテムがギッシリある部屋を発見。ニヤリ
ヤンバッバ

### ステージ3／草原

トロッコに乗って移動するステージ。無理やり強制スクロールするので、ちょっと厄介かも。


ボス　ひ・み・こ　⇧空中に浮んでいるので、攻撃を当てにくい


⇧自爆攻撃が得意な地雷くん。ジャンプでかわせ
地雷くん


⇧線路は分岐している。進路は方向キーで選択が可能

**トロッコで移動**


線路が途切れている所は、ジャンプでかわさないと死んでしまうのだ。

### 注目　イカす!!ボス登場シーン

ここで注目したいのは、ゲーム中、随所に挿入されるCGムービーの存在。ステージ最後の各ボスが登場する時は、イカした演出が楽しめるのだ。

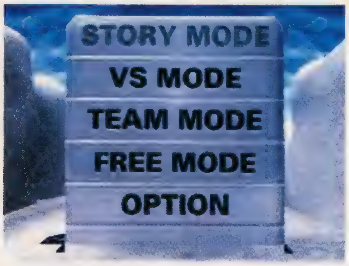


⇧突然目の前に現れた、だだっ広い空間。いかにもな感じだが、それでも前進


⇧足を踏み入れたとたん、突如出現するボス。じゃじゃ丸くん大ピ～ンチ



ストーリーモード以外は多人数で遊ぶモードになっている






ストーリーモードではTVに出るという設定




このペンギンを見て「資生堂のCMに出てたヤツだ！」と思った人は正解。毎回風に飛ばされ氷に突き刺さっていたロッキーとホッパーの兄弟がPSにやってきた。

ゲーム自体は20個のミニゲームが遊べるものになっていて、1人で遊ぶほかにも最大4人までの対戦プレイも可能だ。

今回は20のミニゲームのなかからできたての7つを紹介！

## ケイレンするまで連打だ！ ジャンプレース

直線コースをとにかく速くゴールすればいいというシンプルなもの。

操作もいたってシンプルで、ボタン連打のスピードで勝負が決まってしまう。



前からのアングルでピョン！



途中からは後ろから見るアングルに変わる



ゴール！ 喜ぶロッキーがカワイイっ

## ペンギンでもすべる！ 氷上決戦

不安定な板の上で、最後まで落ちないでいた者が勝ち！ というゲーム。板の上はツルツルすべるうえ、ほかのペンギンの攻撃をかわすのがシビア。

### 押し出せ！



ペンギン同士の熱い抱擁…ではない



グラグラ動く板の上はただ乗っているだけでも大変

# 独占SCOOP

ミニゲーム7つでロッキー（兄・右）とホッパー（弟・右）の活躍を確認！

## CFでもおなじみのイワトビペンギンがPSに！

# IWATOBI PENGUIN ROCKY×HOPPER

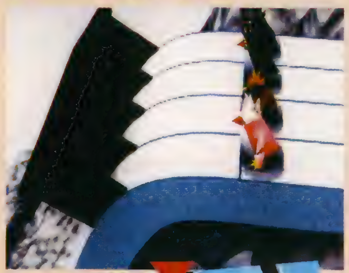
| ETC | IWATOBI PENGUIN ROCKY×HOPPER |
|---|---|
| | インプローレ |
| PS | 4月25日発売予定<br>4800円<br>メモリーカード対応（1ブロック）<br>マルチタップ対応 |



# PS緊急特報！ IWATOBI PENGUIN ROCKY×HOPPER 7つのミニゲームを独占初公開！

## チキンなペンギン？ チキンレース

↓こんな高いところから？ と思うくらいのジャンプ台からいっきに降下！





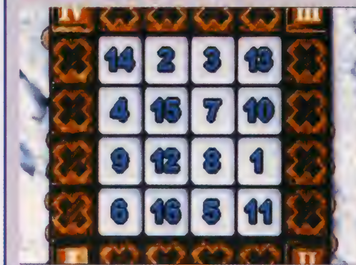
スキーのジャンプ台でのチキンレース。スキー台の縁の一番ギリギリのところで止まれた者が勝者となる。ブレーキボタンを押すだけの単純なものだが、ポイントを間違えると、ガケ下へまっ逆さまに落ちていく！

↑↓ペンギンの位置を見つつ、タイミングよくボタンを押す



## 頭も使おうね ナンバーズ

↓ゲームの初めにパネル上の数字が点滅、変化していく。数字が消えてスタート





神経衰弱？

神経衰弱のように裏返ったパネルのなかで、一番大きい数字の書いてあるパネルにのったら勝ち！制限時間もあるので、時間内にほかのペンギンを押しのけて、パネルを奪わなければダメなのだ。



↑一番大きい数字だと思われるパネルを巡ってのおしくらまんじゅう

## COOLにおどれ！ ダンス

ペンギンのインストラクターが指示したとおりにボタンを押してホッパーたちにダンスを踊らせるというもの。ボタンをすばやく、かつ正確に押すのがポイント。

勝つことも大事だけど、ピョコピョコとおどるペンギンの動きはしっかり見ておきたいところ。



↓それぞれターンする動きなんかもキュート




↑ダンスの舞台は、とあるクラブバー

↓ホントはここの画面内に指示を出してくれるインストラクターがいるはずなんだけど…



## ガイコツに飛びゲリ どこだ！

コイツを探せ！



↑コイツが骸骨ペンギンだ

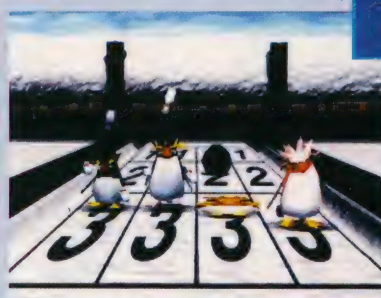
↓周りのパネルのどこかに骸骨が…



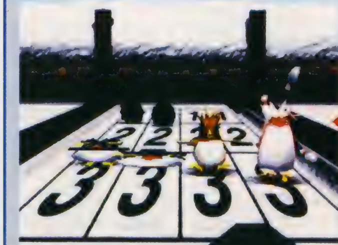
パネルに隠れた骸骨ペンギンを見つけ出し、一番最初にケリを入れた者の勝ち。骸骨ペンギンはゲーム開始前に点滅しながら移動を繰り返すので、どこに隠れたかの見極めが勝負の結果を左右するのだ。

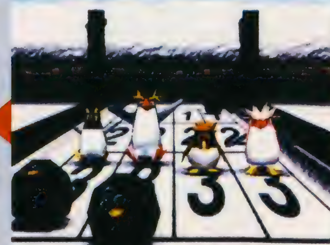
## 実はボウリング？ ジャグリング

→ピンは最高3本まで増えていく



ボウリングのピンをお手玉しながらゴールへ向かう。ピンをつかむタイミングを自分でとれるが、早すぎたり遅すぎたりすると、ピンを落としたうえに、ボウリングの玉の下敷きに…。





↑ビックリ！ のアクションの後につぶされてペッタンコ。いかにもって感じ

# 続報

## 肝心かなめの戦闘システムと覇王丸の旅立ちが判明

サムライシリーズでは常に主人公クラスの顔として登場してきた覇王丸。今回は、覇王丸の旅立ちへのプロローグ部分の紹介と、より明らかになった戦闘システムについて解説するぞ。



今回は戦闘の具体的な内容を解説



旅の途中のワンシーン。主人公達の瞳に映るものは、聖か邪か

## 戦闘と奥義、覇王丸の旅立ちに迫る



# 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝



| RPG | 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 |
|---|---|
| | SNK |
| NEO-GEO CD | 3月28日発売予定 6800円 バックアップメモリー対応 |

**新キャラも加わり、ドンドン膨れ上がる武士道烈伝！ 問題の? 水浴びシーンを含め、隠しイベントも盛り沢山。**

## 陽の男、覇王丸は一通の手紙により旅立つ

2つの章によってキャラクタのオープニングは当然変わってくる。「妖花慟哭之章」では、師である和狆から一通の手紙を受け、世を騒がす魔物どもの元凶を討つために旅に出ることになる。もう一方の「邪天降臨之章」では、和狆の元で幻十郎とともに修行をしていた覇王丸の前に突然、天草が姿をあらわす…。その強大な力を感じとった覇王丸は、挑むべき強敵と判断し、彼を追って行く。



## 覇王丸

## 天覇活殺!!

太陽のような心を持った男



舞い込んだ手紙には何が…

旅の途中で仲間を選ぶ





これは和狆の修行場のようだ。とすると、「邪天降臨之章」のオープニング?

# NEO-GEO 詳細続報！ 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝
# 覇王丸の旅立ちと戦闘システム

## 戦いは8種の行動アイコンで行い、
### 奥義は技名セレクトと格闘コマンドの選択

フィールド画面を移動しているときに、敵と遭遇してしまった場合、自動的に敵キャラクタとの戦闘シーンに切り替わる。このゲームでは、少し変わった戦闘システムで戦うのだが、従来の格闘ゲームシリーズをプレイしていなくても、十分楽しめるようなシステムになっているぞ。

**●戦闘は8種の行動アイコンで**

左に詳しくまとめたように、戦闘は8つの行動アイコンを使って行っていく。1回の行動で選べるコマンドは1つだけ。攻撃するか防御にするか？ 慎重に戦況を見て、的確な指示を出して行こう。

**戦闘時の行動アイコン一覧**



- ①斬 それぞれのキャラクタが装備している武器で戦う、いわゆる通常攻撃。
- ②技 強大な攻撃力を秘めた、奥義（必殺技）で攻撃！ 気力を消費するぞ。
- ③逃 戦闘から逃げ出す。もちろん逃げ切れない場合もある。
- ④散 無用な戦いを避け、敵を逃がすときにはコレ。イベントに関係しそう？
- ⑤物 道具を使うときの行動アイコン。どんな道具が登場するのだろうか？
- ⑥防 防御することに専念。受けるダメージを押さえたいときに使おう。
- ⑦滅 このコマンドを入力すると、敵が全滅するまで攻撃をし続けるぞ。
- ⑧陣 主人公だけが使える、陣形変更コマンド。有効な陣形を探せ。

**●敵との戦闘は1人ずつ**

戦闘時に攻撃するキャラを選ぶと、キャラクタはすぐに敵の前まで踏み込んでいく。攻撃するときは、キャラクタは常に1人となり、行動アイコンを選んで入力する。一対一の格闘ゲームのセンスがそのまま生かされている戦闘になっているぞ。



⇧まず、攻撃するキャラを選ぶ。この場合は、右京がそれにあたる


⇧敵陣に乗り込んだら、攻撃したい敵を選び、攻撃する。


⇩戦闘が終わると、仲間のもとへと脱出。交代して他のキャラにバトンタッチ

**●奥義は2つの方法で**

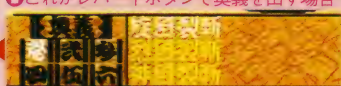
「武士道烈伝」の特徴の1つに奥義の入力がある。一般的なRPGのように、技名セレクト式で入力することはもちろん、レバー操作＋ボタンで必殺技のコマンドを入力しても奥義を出すことができる。どちらで入力するのかは、あらかじめ決めておかなければならないが、フィールド画面上ならいつでも変更は可能だ。



⇧戦闘で奥義（必殺技）を使うチャンス。奥義を出すには２つのやり方がある



⇧これがレバー＋ボタンで奥義を出す場合



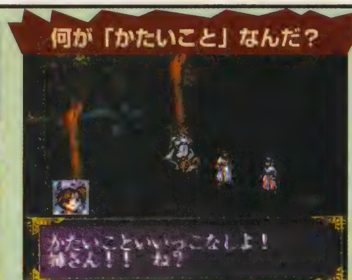
⇧コマンド選択で奥義を出す場合は、こう。



⇧どちらを使っても結果は同じ旋風裂斬

## キャラ同士の組み合わせで
### 隠しイベントも発生するぞ

幻十郎を除く、他の主人公でプレイした場合に、各登場キャラクタを仲間として行動できるのは知っての通り。だが、パーティの特定の組み合わせにより発生するイベントがあることが発覚した。左写真ではナコルル・リムルル・鈴音がパーティを組んでいる。どうやらこの3人でプレイしていくと、このパーティでしか発生しないイベントが発生するようだ。



⇧湖のほとりにて、いきなり何か言い出したリムルル。何をする気だ？


⇧気持ちよさそうな水浴び。すでに湖水が凍っているのがリムルルらしいといったところか




⇧手に持つ法鈴で、どう戦うのか？

## 家庭用ゲーム機の限界を超えた!? 入魂の美麗画面！

**最新速報**



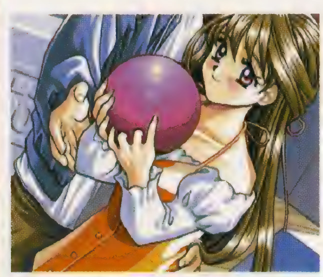
# 下級生
かきゅうせい

**『下級生』のSS版最新イベント画面をGET! 首を長くして待っていたSSユーザーは刮目して見るべし**

| | |
|---|---|
| アドベンチャー | 下級生 |
| | エルフ |
| SS | 発売日未定<br>価格未定 |
| | バックアップメモリー対応（ブロック数未定） |

## デートなどの様々なイベントを体験し 女の子との恋愛を楽しむ

パソコンで大ヒットした恋愛アドベンチャーゲーム『下級生』。プレイヤーは卯月学園3年生の主人公となって、ゲームの舞台となる卯月町で一年間行動する。その過程でいろいろな女の子たちと知り合って、デートなどをしながら恋愛を楽しむのが目的だ。昨年夏にサターンへの移植が発表され、既に画面写真も何点か公開されているが、今回新たに大量のイベントシーンのビジュアルが編集部に届いた。今までに公開されていた画面を見たことのある読者ならお分かりと思うが、サターン版の画面のクオリティはかなり高い。パソコン版にも劣らないほど美麗なものとなっているのだ。もちろん今回の画面もとても美しいものばかり。さっそくこれらのイベントビジュアルを紹介するぞ。



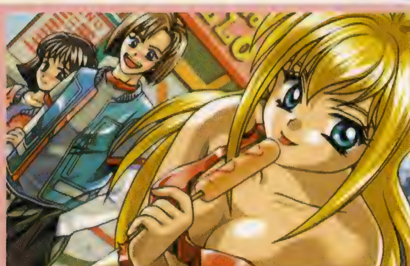
⇧このように女の子と楽しくデートし、恋を成就させるのだ



⇧SS版は18歳以上推奨。この後どうなる?

### デートスポット

女の子との恋愛を楽しむこのゲームでは、当然デートシーンのイベントは多い。また、そのデートスポットも遊園地や動物園、映画館など、いろいろな場所が舞台になるのだ。もちろんそこでのイベントも、その場所ならではのものばかり。なかには、思わず微笑んでしまうものや胸がときめいてしまうようなものもあるぞ。



⇧やはりデートの定番といえば遊園地。フランクフルトを手に幸せそうなのは、南国美少女のティナ

### でかしたぞっ!! サルッ!!



⇧おおっ！ 高ビーなお嬢様、新藤麗子のスカートをサルが！ 動物園に来てよかった…へっへっへ

# SS緊急特報！ 下級生 最新イベントビジュアル大量公開！

## 日常生活

『下級生』では、ただ単にデートにさそうだけではなく、日常で町を歩いているだけで、女の子と偶然会って、いろいろなイベントに遭遇することがある。それらのイベントもその女の子のハートをゲットするためには大切だったりするのだ。面倒くさがらないで、町のあちこちを歩いてみよう。



街の喫茶店「土下座」にいけば音大生の山下美夏にあえる。通いつめちゃったりして



公園を通りかかったら後輩の2人が何やら険悪そうな雰囲気に…。何か力になれるかな



これは魚屋「江戸前」の看板娘緑谷麻紀の助手席に座っているところ。フ、フトモモがかなりセクシー

## プール

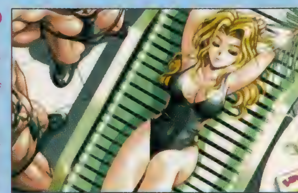
やっぱり夏の女の子といえば水着。となればやっぱりプールでのデートはかかせないところ。もちろんこの『下級生』でも、いろんな女の子とプールで、デートを楽しむことができる。ここで起こるイベントも非常にたくさんあるのだ。でも、女の子の水着姿を拝むだけでもデートに行く甲斐があるというものだよね。



プールサイドでくつろぐのは持田真歩子

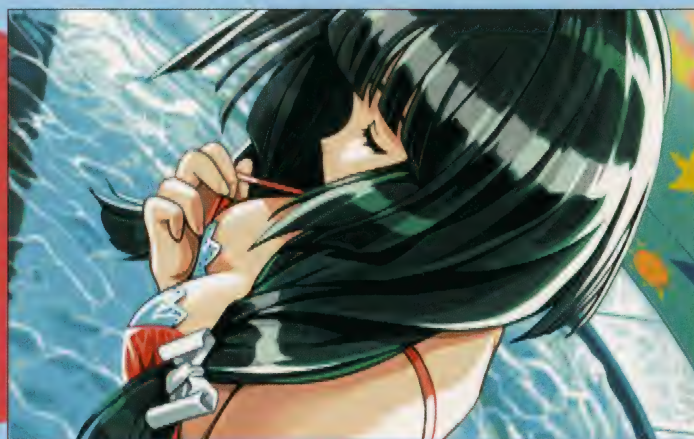


美術部の加納涼子は、おしゃれな水着を着ているのだ



これはデートではなく自宅のプールで御満悦の新藤麗子

## も、もう少しで見える!?



水着をめくっているのは神社の娘、神山みこ。実は水着に入ったガムをとっている

## 学園生活

主人公は現役の学生なので、土曜日と日曜日以外の平日は卯月学園という学校に通っている。当然、その学園生活でも盛りだくさんのイベントが用意されている。そのなかには、別のクラスや学年の、新しい女の子との出会いなども含まれていたり、主人公ではない男の子とのイベントがあったりするぞ。



これは学校ではなく、図書館での様子。学生なんだから勉強も大切だよね



ころんで怪我をした陸上部の飯島美雪にハンカチを貸してあげる



後輩の皆川奈々が他の男の子に告白？

## デートの後に…



これは橘真由美との神社でのデート。手伝ってあげなきゃ……。



結城瑞穂とのデートの後。寝顔が微笑ましい

# 週刊 新着情報局

デカいネタから小さなネタまで何でも載せます!!

## 今週のラインナップ


プロ野球
　グレイテストナイン'97
提督の決断Ⅲ
MISSION:IMPOSSIBLE
Jリーグ ビクトリーゴール'97
インパクト レーシング
ヴァーチャパーク the フィッシュ ～プクプクダイバー～
フェード・トゥ・ブラック
新テーマパーク
プレイスタジアム2
花組対戦コラムス
SAME GAME(セームゲーム)


※このコーナーの画面は全て開発中のものです。

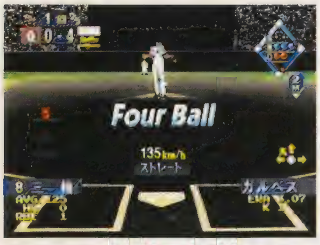
## グレイテストナイン最新作はフルポリゴンだ

**スポーツ**
**プロ野球 グレイテストナイン'97**
セガ
SS　3月28日発売予定　価格未定

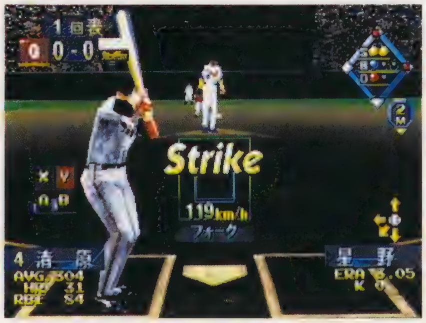
セガの人気野球ゲーム「グレイテストナイン」の最新作がサターンに登場。サンプルロムが届いたのでさっそく紹介するぞ。タイトルにもあるように、97年度版の最新データを採用しているのだ。

### 新投打システムとポリゴンでグレードアップ

97年度の変更に対応して、ナゴヤドーム、大阪ドームの新しい2つのドーム球場も再現。各チームのリストに登録されている選手も最新データを採用している。また、球場、選手ともポリゴン化されてさらにリアルになった。選手の動作はモーションキャプチャーを採用してより滑らかな動きができるのだ。さらに、バッターが内外角、高低と4分割されたストライクゾーンから1つを選んで、そこに投球がくれば確実にヒットが打てるシステムや、ピッチャーの球種が増えているなど今まで以上に投打の駆け引きが楽しめるぞ。




⇧フォアボールになって「Why？」といった様子のガルベス。こういった選手のしぐさも再現されているのだ




⇨巨人のユニフォームを着た清原。特徴的なスイングもバッチリ再現




⇧今年から新たに加わる2つのドーム球場もポリゴンで再現されるのだ

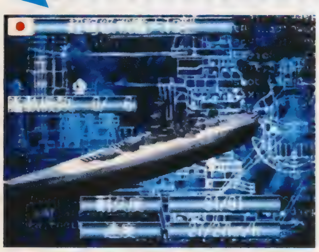


⇧巨人の選手データの中に石井の名が…。ホントに早い。まさに最新データだ

## 海戦シミュレーション第3弾登場

**シミュレーション**
**提督の決断Ⅲ**
光栄
PS　3月28日発売予定　9800円
SS　今春発売予定　9800円

パソコン版が大好評を博し、家庭用ゲーム機にも移植されている光栄の人気作第3弾がPS・SSに登場。本作で移動はヘクス制で行われる。また、戦場は海上と空の2層に分かれていて艦船対航空機などでは立体的な戦闘が楽しめる。戦闘シーンは3Dで描かれていてより迫力のあるものになっているぞ。また、兵器類などのデータが前作から大幅に増え、16種類もの新兵器が登場する。



⇧艦船、航空機など各種兵器は3Dモデルで再現されている。写真は日本が世界に誇る超弩級戦艦「大和」だ



⇧戦闘画面は空と海上に分かれて行うので航空機だけの戦闘も可能となっている



⇧戦闘を3Dアニメーションで見ることができる。見よ、零戦の勇姿を！

　※『提督の決断』の画面はプレイステーション版のものです。

# これが最初のステージ・大使館だ!!

## MISSION: IMPOSSIBLE

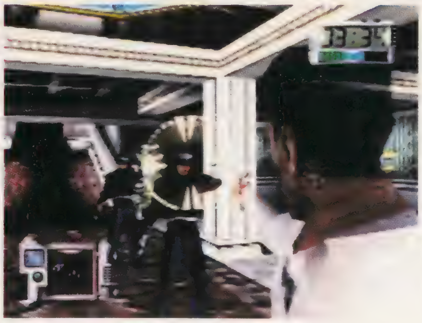
アドベンチャー

ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）

N64　今春発売予定　価格未定

本作は、同名の映画を原作とした、アクション要素を含むアドベンチャーゲームだ。しばらく情報が途絶えて心配していたファンのみなさん、ご安心を!! 今回、サンプルロムでの動作を確認。その中から、最初のステージ・大使館の画面をお届けしよう。

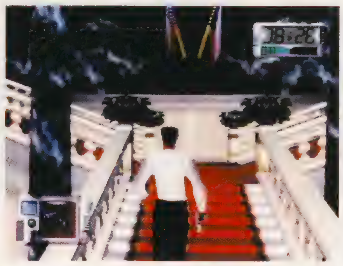
プレイヤーはスパイのイーサン・ハントとなって、任務を次々とこなしていく。各キャラがAIで意志を持って動いているため、プレイヤーの行動しだいで、相手の行動やストーリーも変化する。



⇨このように、敵を銃で撃って進む場面もあるぞ。照準を合わせ撃つのだ!!



⇧画面下部に見える、アイテム選択ウインドウ。映画でおなじみの、スパイならではの秘密道具がたくさんあるぞ



⇩なんとかホールの敵を蹴散らし、階段を上へ。はたして2階では何が待っている？



⇧高級木材で作られた豪奢な作りの部屋を発見。どうやら大使の執務室のようだ。いかにも何かありそうだが…



⇩一転してこちらは、大型モニタやさまざまな機械が、ところせましと並ぶ部屋。機械オンチはスパイ失格!?

# 待望のシリーズ最新作がついに!!

## Jリーグ ビクトリーゴール'97

スポーツ

セガ

SS　3月14日発売予定　価格未定

人気サッカーゲームの最新作がついに登場!! 新たに加わったヴィッセル神戸を含む全17クラブの97年度版選手データを完全網羅。ポリゴン&モーションキャプチャーでリアルに動く選手たち。それを追う絶妙なカメラワーク。過去の経験を活かした作りだ。

また、木村&金子の実況に加え、副音声でセリエAの実況でおなじみの、パンツェッタ・ジェローラモ氏の陽気な声も聞けるぞ。



⇦リアルに動き回る選手たち。それを追うカメラワークも新たに改良された



⇩全17クラブが勢揃い。選手たちの能力・ビジュアルともに忠実に再現。なお今回も、光吉猛修が歌う主題歌を収録しているぞ



⇧努力や根性でどうにかなるほど、サッカーは甘いスポーツではない。的確な作戦が立てられるかどうかで、半分勝負はついているぞ

# ライバル爆破のサバイバルレース

## インパクトレーシング

スポーツ

ココナッツジャパンエンターテイメント

PS　4月発売予定　6800円

SS　4月発売予定　価格未定

ライバルたちを武器で爆破しながら、3Dポリゴンで構成されたコースを周回していくサバイバルレースゲームの登場。

ライバルを爆破することによって得られる、スピードアップなどのアイテムを使用しないと制限時間内のゴールは不可能!! ライバルは手当たりしだい爆破する必要がある。ただし、アイテムの中には、ハンドル操作が逆になったりするマイナスアイテムもあるぞ。



⇦レーザーやミサイル・体当たりなどでライバルを爆破しながら進むのだ



⇩レースゲームのスピード感と、シューティングの爽快感が同時に体感できるのがこのゲームだ。ストレス解消にダブルで効果あり!?



⇧規定台数のライバルを爆破すると、ボーナストラックがスタートする。ここでさらに規定台数を爆破すると新たな武器が入手できる

しめきり直前飛び込み情報

SHINCHAKU DATA



※『インパクト　レーシング』の画面はプレイステーション版のものです。

# おサカナさんたちと遊びましょ

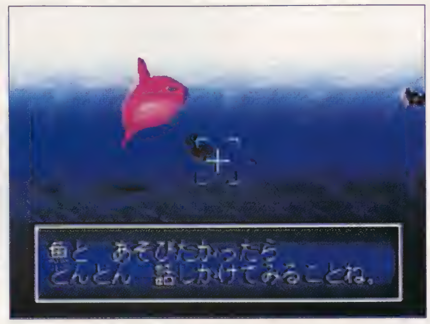
ETC
## ヴァーチャパーク the フィッシュ ～プクプクダイバー～
光栄
PS 4月11日発売予定 5800円

近未来の水族館を舞台に、60種ものさまざまな魚たちと思うままに水中遊泳できる。

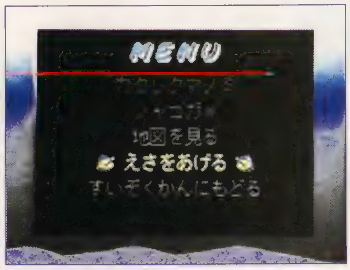
本作の最大の特徴は、リアルに描かれた魚たちが、一匹一匹個性豊かに人格化されていること。プレイヤーと会話したり、一緒にミニゲームで遊んでくれたりするのだ。特に、マンボウの「なびちゃん」は、操作なども教えてくれるこのソフトのかわいい案内役だ。最終目的は特になく、プレイヤーの好きなように魚との一時を過ごすことができるのだ。



図書室では魚の一覧が見られる。まだ会ってない魚はシルエットで表示



彼女がウワサの「なびちゃん」だ。頼りになる案内役のかわいいマンボウ



エサをあげたりすることもできるぞ。また、40種ものアクセサリーも配置可能だ



魚たちとは、5種類のミニゲームで遊んで仲良しになることができるぞ

アドベンチャー
## フェード・トゥ・ブラック
エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)
PS 5月発売予定 5800円

パソコンで発売され、SFC、MD、3DOなどにも移植されたSFアドベンチャー『フラッシュバック』の続編がPSで登場。

前作では2D視点を基本としてゲームが進んだが、本作は全てが3Dポリゴンで表示される。随所でムービーも挿入され迫力満点。

物語は、純粋に前作の続き。前作のエンディングでコールドスリープについた、主人公コンラッドが目覚める所から冒険が始まる。

# コンラッド、冷凍睡眠より覚醒!!



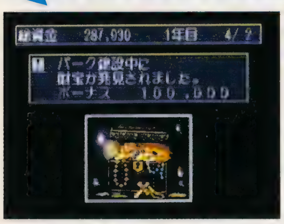
コンラッドの背後から敵が迫る!! 敵もトラップも手強いものばかりだ



開始早々、覚醒めたコンラッドはモーフ人の監獄「ニュー・アルカトラズ」に監禁されてしまう。そこからの脱出が最初の目的だ


随所に映画並みのクオリティのムービーも挿入され、気分を盛り上げてくれるぞ。独特のかっこいい世界観がより明確に表現された

シミュレーション
## 新テーマパーク
エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)
PS 4月発売予定 5800円
SS 4月発売予定 5800円

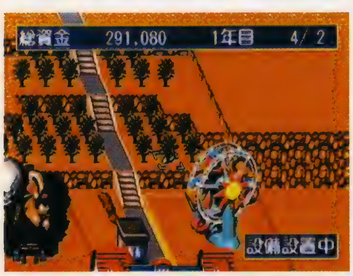


ランダムでさまざまなイベントが発生することも。上のようなラッキーイベントとは反対に、乱闘事件や事故なども発生するのだ

# 昼夜・四季や段差が新登場!!

あの遊園地経営シミュレーションの続編。今回は、新たに導入された要素のいくつかを紹介する。

本作では、ショップの入口の方向、アトラクションの料金などが任意で設定可能。また、昼夜や四季という時間要素も導入。さらに、平坦だった前作と違い地形に「段差」が登場、客の満足度などにも大きな影響を与えるぞ。



「段差」の上は見晴らしがいい。でも登るのは大変…生かすも殺すも使い方しだい

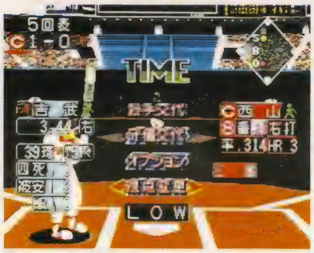

自分で作った遊園地を、客としての視点で自由に歩き回ることもできる


※『新テーマパーク』の画面はサターン版のものです

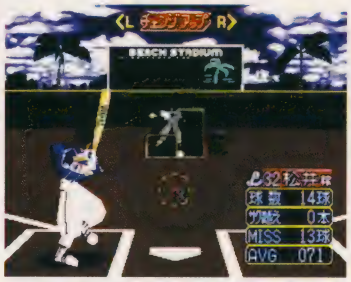
## プレイスタジアム2

スポーツ
バンプレスト
PS 4月発売予定 価格未定

昨年4月に発売されたフルポリゴン野球ゲームの第2弾。選手データが最新のものになったのはもちろん、名古屋ドームと大阪ドームの登場、アニメーションによる演出の追加やスマートになった選手モデルなどで前作との違いを見せている。ゲームモードは、守備と打撃の操作に慣れるためのトレーニングモードが追加され、また監督モードでは、キャラクタを直接操作せず、選手に指示を出す形で進行する試合を20のカメラアングルで楽しむことができるぞ。



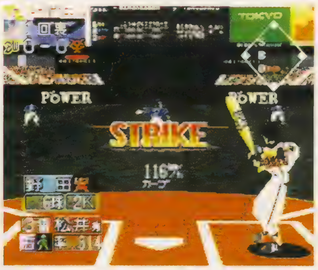
これはタイム中のメニュー画面



トレーニングモードの画面

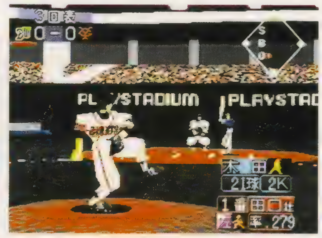


もちろん12球団が実名で登場する



通常の攻撃時の打席画面



選手に指示を出して試合を進める監督モードでは、20の視点を選択可能

## 花組対戦コラムス

パズル
セガ
SS 3月28日発売予定 5800円

『花組対戦コラムス』のゲーム最新画面が届いた。2人対戦モードは文字通り2人でとことん競い合うモード。1人専用モードは大神がオリジナルのコラムスや花組メンバーから出される問題を解いていくゲームモードになっているのだ。



モード選択画面。太正ロマンあふれる(?)落ち着いた画面だね



1人専用モードの画面。花組最年少隊員のアイリスからの問題を解いているのだろうか？この他にもどんな演出が入るのか楽しみだね

## SAME GAME (セームゲーム)

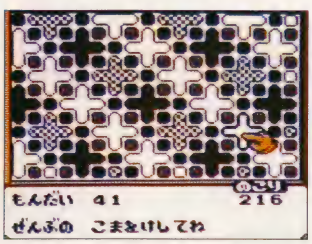
パズル
ハドソン
GB 4月25日発売予定 3480円

以前にスーパーファミコンで発売されたパズルゲーム『鮫亀』のゲームボーイ版。画面いっぱいに配置されたコマのなかから、2つ以上つながっている同じ種類のコマを探し出してクリックすると、クリックされたコマは消え、残ったコマは下に落ちる。この要領でコマを取っていき、すべてのコマを消すのだ。

ゲームモードには、目標スコアをクリアして次のレベルに進む「SAME GAME」とすべてのコマを消すことが目的の「TUME GAME」があるぞ。



スコアクリア型のSAME GAME



すべての駒を消すTUME GAME

## 週刊 新着情報局 号外

●美少女格闘『**アドヴァンストV.G.2**』が、テイジイエル（TGL）からPSで発売される。発売日、価格は未定。

●アドベンチャー『**龍的五千年**』が、イマジニアからSSで発売される。発売日は4月25日、価格は6800円。

●格闘アクション『**聖龍伝説（仮称）**』が、バップからPSで発売されるぞ。発売日は年内、価格は未定。

●シューティング『**デッドリースカイ（仮称）**』が、ココナッツジャパンエンターテイメントからPSとSSの両機種で5月に発売される。価格は未定。

●コナミからPSのザ・ベスト版で、『**がんばれゴエモン ～宇宙海賊アコギング～**』と『**極上パロディウスだ！Deluxe Pack**』が発売される。両タイトルとも発売日が3月20日、価格は2800円。

●NECインターチャネルからSSで2タイトル。『センチメンタル・グラフティ』の原画集『**センチメンタル・グラフティ・ファーストウィンドウ**』が3月28日に2980円で発売。またアドベンチャー『**魔法少女プリティサミー**』は発売日、価格ともに未定。

●シミュレーション『**MOBIL SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR**』が、バンダイからPSで発売される。発売日は未定、価格は6800円。

●SCE（SCEI）からスポーツゲーム『**Street Games'97**』が、PSで4月11日に発売される。価格は未定。またPSの『NHL FACE OFF』が、『**NHL PowerRink'97**』にタイトル変更。発売日は今春、価格未定。

●エクシングエンタテイメントからPSで発売される『**ドキドキプリティリーグ**』に、ラジオドラマCDの付いた初回限定版が出ることになった。発売日は3月28日、価格は通常版より1000円高い6800円。

●24ページで紹介しているセガのSS用ソフト『機動戦艦ナデシコ（仮称）』のタイトルが『**機動戦艦ナデシコ やっぱり最後は「愛が勝つ」？**』に決定。

# 新作ゲーム発売カレンダー

'97 1/31

# Calendar

PlayStation.SegaSaturn.Nintendo64.SuperFamicom.GameBoy.PC-FX.Neo·Geo.3DO.M2.PC-Engine.VirtualBoy.etc...

## プレイステーション

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1月31日 | アイアンマン／XO | ACT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0001 |
| | Metaphlist～μ.X.2297～ | STG | A.D.M. | 6300円 | 0002 |
| | I．Q～インテリジェントキューブ | PZL | SCE | 4800円 | 0003 |
| | 西陣パチンコ天国vol. 1 | TBL | KSS | 5800円 | 0004 |
| | ファイナルファンタジーⅦ | RPG | スクウェア | 6800円 | 0005 |
| | プロロジック麻雀　牌神 | SPT | スクウェア（アクエス） | 5800円 | 0006 |
| | スター・ウォーズ ダークフォース | STG | BPS | 5800円 | 0007 |
| | BURNING ROAD | SPT | ビック東海 | 5800円 | 0008 |
| 2月7日 | 厄 痛 ～呪いのゲーム～ | ADV | アイデアファクトリー | 5800円 | 0009 |
| | ドラゴンナイト4 | SLG | バンプレスト | 6800円 | 0010 |
| 2月14日 | バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム | ACT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0011 |
| | AZITO－アジト－ | SLG | アステックトゥーワン | 5800円 | 0012 |
| | LOVE GAME'S わいわいテニス | SPT | 市川ソフト開発（Tears） | 5800円 | 0013 |
| | マジックカーペット | STG | エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV） | 5800円 | 0014 |
| | 三國志 孔明伝 | RPG | 光栄 | 7800円 | 0015 |
| | 三國志Ⅴ | SLG | 光栄 | 9800円 | 0016 |
| | ハームフルパーク | STG | スカイ・シンク・システム | 5800円 | 0017 |
| | トゥームレイダース | ADV | ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト） | 5800円 | 0018 |
| | TOP GUN FIRE AT WILL! | STG | メディアクエスト | 5800円 | 0019 |
| 2月21日 | WWF イン・ユア・ハウス | SPT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0020 |
| | 宝魔ハンターライム WITH ペイントメーカー | ETC | アスミック | 4900円 | 0021 |
| | スターファイター3000 | STG | イマジニア | 5800円 | 0022 |
| | 天下制覇 | SLG | イマジニア | 6800円 | 0023 |
| | デストラクションダービー2　DESTRUCTION DERBY2 | SPT | SCE（SCEI） | 5800円 | 0024 |
| | ドラえもん2 SOS！ おとぎの国 | ACT | エポック社 | 5800円 | 0025 |
| | 3D競走馬育成シミュレーションBREEDING STUD ～牧場で逢いましょう～ | SLG | コナミ | 5800円 | 0026 |
| | 忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖 | ACT | ジャレコ | 5800円 | 0027 |
| | チョロQ2 | SPT | タカラ | 5800円 | 0028 |
| | Nage Libre（ナージュリーブル）　～螺旋の相剋～ | SLG | バリエ | 5800円 | 0029 |
| | マクロス DIGITAL MISSION VF-X | STG | バンダイビジュアル | 6800円 | 0030 |
| | WING OVER | STG | ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト） | 5800円 | 0031 |
| | 激烈パチンカーズ | TBL | プランニングオフィスワダ（POW） | 5800円 | 0032 |
| | GUNSHIP | SLG | メディアクエスト | 5800円 | 0033 |
| 2月28日 | WORMS | SLG | アイマックス | 5800円 | 0034 |
| | NFLクォーターバッククラブ'97 | SPT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0035 |
| | NBA ジャム エクストリーム | SPT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0036 |
| | スペースジャム | SPT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0037 |
| | ダービージョッキーR | SLG | アスミック | 5800円 | 0038 |
| | ラスベガスドリーム2 | SLG | イマジニア | 5800円 | 0039 |
| | 海腹川背・旬 | ACT | エクシングエンタテイメント | 5800円 | 0040 |
| | クーロンズ·ゲート～九龍風水傳～（初回限定ブックレット付） | ADV | SME | 7800円 | 0041 |
| | NBA　LIVE97 | SPT | エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV） | 5800円 | 0042 |
| | ソビエトストライク | STG | エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV） | 5800円 | 0043 |
| | 全日本GT選手権 MAX Rev. | SPT | KANEKO | 6800円 | 0044 |
| | 三國無双 | 格闘 | 光栄 | 5800円 | 0045 |
| | ふしぎの国のアンジェリーク | TBL | 光栄 | 5800円 | 0046 |
| | ザ・マスターズファイター | 格闘 | シネマサプライ | 5800円 | 0047 |
| | 鈍色の攻防　32人の戦車長 | SLG | シャングリ・ラ | 6400円 | 0048 |
| | ナムコミュージアムVOL.5 | ETC | ナムコ | 5800円 | 0049 |
| | マジカルホッパーズ | ACT | バンダイ | 6800円 | 0050 |
| 2月下旬 | 超人学園GOWCAIZER | 格闘 | アーバンプラント | 5800円 | 0051 |
| | Base Ball Navigator | SLG | エンジェル | 5800円 | 0052 |
| | FIGHTING NETWORK RINGS | SPT | ナグザット | 5800円 | 0053 |
| | Cross Romance（クロス・ロマンス） | TBL | 日本物産 | 6800円 | 0054 |
| 2月未定 | トランスポートタイクーン～目指せ輸送王!!～ | SLG | 伊藤忠商事 | 5800円 | 0055 |
| | Queens Road | SLG | エンジェル | 6800円 | 0056 |
| | THE GREAT BATTLE Ⅵ | ACT | バンプレスト | 5800円 | 0057 |
| | 3Dベースボールーザ・メジャー | SPT | BMGジャパン | 5800円 | 0058 |
| 3月7日 | ヘンリーエクスプローラーズ | STG | コナミ | 5800円 | 0059 |
| 3月14日 | シムタウン | SLG | イマジニア | 5800円 | 0060 |
| | ブシドーブレード | 格闘 | スクウェア | 5800円 | 0061 |
| | パチスロ完全攻略～ユニバーサル公式ガイドvol.1～ | TBL | 日本シスコン | 6800円 | 0062 |
| | 魔法少女プリティサミーPart2 In the Julyhelm | ADV | パイオニアLDC | 6800円 | 0063 |
| | BIG CHALLENGE GOLF | SPT | バップ | 6800円 | 0064 |
| | リフレインラブ～あなたに逢いたい～ | SLG | リバーヒルソフト | 6000円 | 0065 |
| 3月19日 | DEEP SEA ADVENTURE～海底宮パンタラッサの謎～ | SLG | タカラ | 6800円 | 0066 |
| 3月20日 | ロックマンバトル&チェイス | SPT | カプコン | 5800円 | 0067 |
| | 三國志リターンズ | SLG | 光栄 | 6800円 | 0068 |
| | 悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～ | ACT | コナミ | 5800円 | 0069 |
| | がんばれゴエモン～宇宙海賊アコギング～（PS・ザ・ベスト・フォーファミリー版） | ACT | コナミ | 2800円 | 0070 |
| | 極上パロディウスだ! DELUXE PACK（PS・ザ・ベスト版） | STG | コナミ | 2800円 | 0071 |
| 3月中旬 | ぽのぼ～ど | TBL | アミューズ | 4800円 | 0072 |
| | フィッシング甲子園Ⅱ | SPT | キングレコード | 6800円 | 0073 |
| | バトルバグス | SLG | バンタンインターナショナル（バンタン電脳工場） | 5800円 | 0074 |
| 3月27日 | コントラ ～レガシー オブ ウォー～ | ACT | コナミ | 5800円 | 0075 |
| | ときめきメモリアル Selection　藤崎詩織 | ETC | コナミ | 2800円 | 0076 |
| 3月28日 | ドキドキプリティリーグ（初回限定版／ラジオドラマCD付） | SLG | エクシングエンタテイメント | 6800円 | 0077 |
| | 浪速の商人～振ってナンボのサイコロ人生～ | ETC | SME | 5800円 | 0078 |
| | 提督の決断Ⅲ | SLG | 光栄 | 9800円 | 0079 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 3月28日 | BOYS BE... | SLG | 講談社 | 5800円 | 0080 |
| | Max Racer | SPT | PD | 5800円 | 0081 |
| | 甲子園V | SPT | 魔法 | 5800円 | 0082 |
| 3月下旬 | タクティクスオウガ | SLG | アートディンク | 5800円 | 0083 |
| | ロボトロンX | STG | ソフトバンク | 未定 | 0084 |
| | SDガンダム G CENTURY | SLG | バンダイ | 6800円 | 0085 |
| | セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS | 格闘 | バンダイビジュアル | 6800円 | 0086 |
| | セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS 限定版（マスコット3体+ポートレート20枚セット付） | 格闘 | バンダイビジュアル | 7800円 | 0087 |
| | ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～ | SLG | ヒューマン | 5800円 | 0088 |
| | MAD STALKER －FULL METAL FORCE－ | ACT | ファミリーソフト | 5800円 | 0089 |
| 3月未定 | Odo Odo Oddity | ACT | I.D.Cメディアスタジオ | 5800円 | 0090 |
| | アンドレッティレーシング | SPT | エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV） | 5800円 | 0091 |
| | ウルティマアンダーワールド | RPG | エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV） | 5800円 | 0092 |
| | PGA TOUR97 | SPT | エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV） | 5800円 | 0093 |
| | X2 | STG | カプコン | 5800円 | 0094 |
| | スーパーパンコレクション | PZL | カプコン | 5800円 | 0095 |
| | クォヴァディス～イベルカーツ戦役～ | SLG | グラムス | 5800円 | 0096 |
| | バブジー | ACT | ココナッツジャパンエンターテイメント | 6800円 | 0097 |
| | ファンタステップ | ADV | ジャレコ | 5800円 | 0098 |
| | サガ フロンティア | RPG | スクウェア | 未定 | 0099 |
| | RESCUE 24Hours | SPT | セントラルシステムズ（CSCメディアート） | 5800円 | 0100 |
| | リターンファイアー | ACT | ソフトバンク | 3800円 | 0101 |
| | 聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～ | RPG | タカラ | 5800円 | 0102 |
| | シュレディンガーの猫 | ADV | タカラ | 5800円 | 0103 |
| | ゼビウス3D／G+ | STG | ナムコ | 5800円 | 0104 |
| | HASHIRIYA　狼たちの伝説 | SPT | 日本物産 | 6800円 | 0105 |
| | 新スーパーロボット大戦 スペシャルディスク | ETC | バンプレスト | 2800円 | 0106 |
| | スーパーロボットシューティング | STG | バンプレスト | 6800円 | 0107 |
| | スーパーロボットシューティング（スーパーロボット ゼンマイ人形5体付） | STG | バンプレスト | 9800円 | 0108 |
| | 同級生2 | ADV | バンプレスト | 6800円 | 0109 |
| | 同級生2 EXTRA　BOX（フィギュア12体付） | ADV | バンプレスト | 13800円 | 0110 |
| | 爆れつハンター　それぞれの想い…のわぁんちゃって | ADV | バンプレスト | 5800円 | 0111 |
| | ケイン・ザ・バンパイア 最後の選択 | RPG | BMGジャパン | 未定 | 0112 |
| | スタンバイ Say You! | SLG | ヒューマン | 5800円 | 0113 |
| | フォーメーションサッカー'97 ～The road to France～ | SPT | ヒューマン | 5800円 | 0114 |
| | オリンピア・山佐　バーチャパチスロⅡ～実戦！美少女攻略法～ | ETC | マップジャパン | 5800円 | 0115 |
| | ゼロヨンチャンプ DooZy－J | ETC | メディアリング | 6800円 | 0116 |
| 4月上旬 | 大海信長伝 GE·TENⅡ | SLG | アイマックス | 6800円 | 0117 |
| 4月11日 | DISRUPTOR －ディスラプター－ | STG | インタープレイ | 5800円 | 0118 |
| | StreetGames'97 | SPT | SCEI | 未定 | 0119 |
| | アンジェリークSpecial2 | SLG | 光栄 | 7800円 | 0120 |
| | ゲーム日本史～革命児 織田信長～ | ETC | 光栄 | 6800円 | 0121 |
| | ダークハンター～（上）異次元学園～ | ETC | 光栄 | 6800円 | 0122 |
| | 雷電ディーエックス | STG | セイブ開発 | 5800円 | 0123 |
| | ランニング・ハイ | SPT | レックスエンタテインメント | 5800円 | 0124 |
| 4月18日 | 大冒険 Deluxe 遥かなる海 | SLG | ソフトオフィス | 5800円 | 0125 |
| | フェーダ2 ～ホワイト＝サージ　ザ・プラトゥーン～ | SLG | やのまん（やのまんゲームズ） | 5800円 | 0126 |
| 4月25日 | キャロムショット（仮称） | ETC | アジェンダ | 未定 | 0127 |
| | IWATOBI PENGUIN ROCKY×HOPPER | ETC | インプローレ | 4800円 | 0128 |
| | ガメラ2000 | STG | 大映／デジタルフロンティア | 5800円 | 0129 |
| | Neorude（ネオリュード） | RPG | テクノソフト | 6800円 | 0130 |
| | ライアット・スターズ | SLG | ヘクト | 6800円 | 0131 |
| 4月下旬 | Parlor! PRO | TBL | 日本テレネット | 5200円 | 0132 |
| 4月未定 | クロウ：シティオブエンジェルス | ACT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0133 |
| | 新戦記ヴァンゲイル | 格闘 | アローマ（ユーメディア） | 未定 | 0134 |
| | ダカール'97 | SPT | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 5800円 | 0135 |
| | ベルデセルバ戦記～翼の勲章～ | ADV | SCE | 5800円 | 0136 |
| | 新テーマパーク | SLG | エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV） | 5800円 | 0137 |
| | 水木しげるの妖怪武闘伝 | 格闘 | KSS | 5800円 | 0138 |
| | 首都高バトルR | SPT | 元気 | 5800円 | 0139 |
| | インパクト レーシング | SPT | ココナッツジャパンエンターテイメント | 6800円 | 0140 |
| | ボイスアイドルコレクション～プールバーストーリー～ | ETC | データイースト | 6800円 | 0141 |
| | PAL－神犬伝説－ | RPG | 東映ビデオ／東北新社 | 6800円 | 0142 |
| | actua GOLF | SPT | ナグザット | 5800円 | 0143 |
| | プレイスタジアム2 | SPT | バンプレスト | 未定 | 0144 |
| | ファイロ&クロード | STG | BMGジャパン | 未定 | 0145 |
| | トレジャーギア | RPG | 未来ソフト | 未定 | 0146 |
| 5月2日 | スーパーブラックバス X | SPT | スターフィッシュデータ | 5800円 | 0147 |
| 5月16日 | トラ！トラ！トラ！ | SLG | ネクサスインターラクト（ダズ） | 未定 | 0148 |
| 5月23日 | がんばれ森川君2号 | PZL | SCE | 5800円 | 0149 |
| | こみゅにてぃぽむ | RPG | フィルインカフェ | 5800円 | 0150 |
| 5月未定 | Guilty Gear | 格闘 | アークシステムワークス | 5800円 | 0151 |
| | フェード·トゥ·ブラック | ACT | エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV） | 5800円 | 0152 |
| | テストドライブ（仮称） | SPT | ココナッツジャパンエンターテイメント | 未定 | 0153 |
| | デッドリースカイ（仮称） | STG | ココナッツジャパンエンターテイメント | 未定 | 0154 |
| | NASCAR RACING（仮称） | SPT | シエラ・パイオニア | 5800円 | 0155 |
| | エーベルージュ | SLG | タカラ | 5800円 | 0156 |
| | 西暦1999～ファラオの復活～ | ACT | BMGジャパン | 未定 | 0157 |
| | STRESSLESS LESSON～れすれす～ | PZL | マックス ファイブ | 4980円 | 0158 |
| 今春 | マジック・ザ・ギャザリング | ETC | アクレイムジャパン | 5800円 | 0159 |

<カレンダーの見方>赤字は初登場のもの、青字は発売日が変更されたものです。価格は特に表記のないものは税別、（込）は税込みです。右端の数字はアンケートのページで使用します。
タイトルの前に［64DD］とあるのはNINTENDO64DDディスクドライブ専用のものです。
<ジャンル略称>ACT…アクション、格闘…格闘アクション、RPG…ロールプレイング、SLG…シミュレーション、STG…シューティング、ADV…アドベンチャー、SPT…スポーツ、TBL…テーブルゲーム、PZL…パズル、ETC…その他

# 新作ゲーム発売カレンダー

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 97年未定 | Ｊリーグエキサイトステージ V1 | SPT | エポック社 | 未定 | 0258 |
| | G王 KING OF GAMES | ETC | クレフ | 未定 | 0259 |
| | ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～ | RPG | コナミ | 未定 | 0260 |
| | メタルギア　ソリッド | ACT | コナミ | 未定 | 0261 |
| | リーサルエンフォーサーズ Deluxe Pack | STG | コナミ | 5800円 | 0262 |
| | 日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル | SPT | サン電子（サンソフト） | 6800円 | 0263 |
| | フォトジェニック | SLG | サン電子（サンソフト） | 未定 | 0264 |
| | 真髄・碁仙人 | TBL | J・ウイング | 8900円 | 0265 |
| | ひとつやふたつ… いつつや怪談 | ADV | システムサコム | 5800円 | 0266 |
| | 栄光のセントアンドリュース | SPT | 小学館プロダクション | 5800円 | 0267 |
| | がんばれ!!ケイビくんデパートが占領されちゃった～の巻 | ACT | タイムワーナーインタラクティブ | 未定 | 0268 |
| | えこのKIDS～誰が為に金は成る～ | TBL | テイジイエル（TGL） | 5800円 | 0269 |
| | TILK～青い海から来た少女～ | RPG | テイジイエル（TGL） | 5800円 | 0270 |
| | ファーランドストーリー ～四つの封印～ | RPG | テイジイエル（TGL） | 6800円 | 0271 |
| | ガンバレット（仮称） | STG | ナムコ | 未定 | 0272 |
| | 子育てクイズ マイエンジェル | ETC | ナムコ | 未定 | 0273 |
| | テイルズ オブ デスティニー | RPG | ナムコ | 未定 | 0274 |
| | ホタル（仮称） | ACT | パイオニアLDC | 未定 | 0275 |
| | 聖龍伝説（仮称） | 格闘 | バップ | 未定 | 0276 |
| | くるみミラクル | SLG | バンプレスト | 5800円 | 0277 |
| | リアルロボット戦線 | SLG | バンプレスト | 6800円 | 0278 |
| | ハークス アドベンチャー | RPG | BPS | 5800円 | 0279 |
| | Dear Friends | SLG | ビジュアルアーツ | 5800円 | 0280 |
| | バックガイナー ～よみがえる勇者たち～ | SLG | ビング | 未定 | 0281 |
| | RAY MAN2（仮称） | ACT | UBIソフト | 未定 | 0282 |
| | アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～ | RPG | ライトスタッフ | 未定 | 0283 |
| | 秘密結社Q | SLG | ライトスタッフ | 未定 | 0284 |
| 発売日未定 | RPGツクール3 | ETC | アスキー | 未定 | 0285 |
| | 囲碁 | TBL | アスキー | 6800円 | 0286 |
| | シミュレーションRPGツクール | ETC | アスキー | 未定 | 0287 |
| | ナノテック ウォリアー | STG | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 5800円 | 0288 |
| | ハイパー3Dピンボール | TBL | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 5800円 | 0289 |
| | ロッククライミング「未踏峰への挑戦」アルプス編 | SLG | ウイネット（NETYOU） | 未定 | 0290 |
| | オメガブースト | STG | SCE | 未定 | 0291 |
| | クライムクラッカーズ2 | RPG | SCE | 未定 | 0292 |
| | GREAT PEAK～蒼天の白き神の座（仮称） | SLG | SCE | 未定 | 0293 |
| | ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル | PZL | SCE | 未定 | 0294 |
| | ワンダラーショック ～1950 アメリカンドリームズ～ | TBL | SCE | 未定 | 0295 |
| | MLB Pennant Race | SPT | SCE（SCEI） | 未定 | 0296 |
| | Monster Truck Rally（仮称） | SPT | SCE（SCEI） | 未定 | 0297 |
| | ドラゴンクエストⅦ（仮称） | RPG | エニックス | 未定 | 0298 |
| | スーパーアドベンチャー ロックマン Episode1 『月の神殿』 | ADV | カプコン | 未定 | 0299 |
| | スーパーアドベンチャー ロックマン Episode2 『死闘！ワイリーナンバーズ』 | ADV | カプコン | 未定 | 0300 |
| | スーパーアドベンチャー ロックマン Episode3 『最後の戦い!!』 | ADV | カプコン | 未定 | 0301 |
| | ブレス・オブ・ファイアⅢ | RPG | カプコン | 未定 | 0302 |
| | ロックマンX4 | ACT | カプコン | 未定 | 0303 |
| | ウルトラ万馬券（仮称） | ETC | カルチャーブレーン | 未定 | 0304 |
| | シェラザード伝説　黄金の帝国（仮称） | RPG | カルチャーブレーン | 未定 | 0305 |
| | VIPER（仮称） | STG | ギャガ・コミュニケーションズ | 5800円 | 0306 |
| | 竜機伝承（仮称） | SLG | KSS | 未定 | 0307 |
| | Nap・Nap | ADV | ゲンテック | 未定 | 0308 |
| | ヴァーチャパークtheフィッシュ ～プクプクダイバー～ | ETC | 光栄 | 5800円 | 0309 |
| | 幻想水滸伝Ⅱ | RPG | コナミ | 未定 | 0310 |
| | 実況パワフルプロ野球'97 | SPT | コナミ | 5800円 | 0311 |
| | パロウォーズ | SLG | コナミ | 5800円 | 0312 |
| | ミッドナイトラン～ロードファイター2 | SPT | コナミ | 5800円 | 0313 |
| | DOOPERS | SPT | サイバーテック・デザイン | 5800円 | 0314 |
| | PROJECT CHAOS | RPG | サイバーテック・デザイン | 5800円 | 0315 |
| | アウトライブZERO（仮称） | RPG | サン電子（サンソフト） | 未定 | 0316 |
| | THE MACH GOLF | SPT | ズーメックス | 5800円 | 0317 |
| | ザウバー | STG | スクウェア | 未定 | 0318 |
| | スーパーライブスタジアム | SPT | スクウェア（アクエス） | 5800円 | 0319 |
| | グランドチャピオンズラリー | SPT | スクウェア（アクエス） | 未定 | 0320 |
| | ハイパーツアー | ACT | スリーディ | 未定 | 0321 |
| | リモコンヘリコプター | SLG | スリーディ | 未定 | 0322 |
| | アタリアーケードクラシック | ETC | ソフトバンク | 3800円 | 0323 |
| | ウォーゴッズ | 格闘 | ソフトバンク | 未定 | 0324 |
| | タイガーシャーク | STG | ソフトバンク | 3800円 | 0325 |
| | T-MEK（仮称） | ACT | ソフトバンク | 3800円 | 0326 |
| | ドライバー | ACT | ソフトバンク | 3800円 | 0327 |
| | ローカス（仮称） | SPT | ソフトバンク | 3800円 | 0328 |
| | 装甲騎兵ボトムズ | ACT | タカラ | 未定 | 0329 |
| | アドヴァンストV.G.2 | 格闘 | テイジイエル（TGL） | 未定 | 0330 |
| | ウキウキ釣り天国（仮称） | SLG | テイチク | 未定 | 0331 |
| | BOUNTY ARMS | ACT | データウエスト | 未定 | 0332 |
| | Cat The Ripper ～13人目の探偵士～ | ADV | トンキンハウス | 5800円 | 0333 |
| | ディレクター | SLG | トンキンハウス | 未定 | 0334 |
| | モンスターコレクション | SLG | トンキンハウス | 未定 | 0335 |
| | もってけたまご | ACT | ナグザット | 未定 | 0336 |
| | フォーミュラ・サーカス | SPT | 日本物産 | 5800円 | 0337 |
| | Jump KID（仮称） | ACT | ニュー | 未定 | 0338 |
| | No ё L2（仮称） | ETC | パイオニアLDC | 未定 | 0339 |
| | タイブレーク | SPT | バディ | 未定 | 0340 |
| | MOBIL SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR | ETC | バンダイ | 6800円 | 0341 |
| | エアーコマンダー | SLG | バンプレスト | 5800円 | 0342 |
| | 銃夢（仮称） | RPG | バンプレスト | 未定 | 0343 |
| | ボールブレイザー | SPT | BPS | 5800円 | 0344 |
| | スワッグマン | ACT | ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト） | 未定 | 0345 |
| | マイホーム・ドリーム（仮称） | SLG | ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト） | 未定 | 0346 |
| | オーガリアン―亜人伝―（仮称） | RPG | ビジュアルアーツ | 未定 | 0347 |
| | LIPROS（仮称） | ACT | ビジュアルアーツ | 未定 | 0348 |
| | 初恋ばれんたいん | SLG | ファミリーソフト | 5800円 | 0349 |
| | 猿田彦の暗号（仮称） | ETC | フォーツーツー | 未定 | 0350 |
| | ぱいるあっぷ・まーち | SLG | プロシードユニ | 5800円 | 0351 |
| | **セガサターン** | | | | |
| 1月31日 | FightingIllusion K-1GRANDPRIX・翔 | 格闘 | エクシングエンタテイメント | 5800円 | 0352 |
| | 三國志リターンズ | SLG | 光栄 | 6800円 | 0353 |
| | ダイハード・トリロジー | ACT | セガ | 5800円 | 0354 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 今春 | ダービースタリオン | SLG | アスキー | 未定 | 0160 |
| | エルフィンパラダイス | SLG | アスク講談社 | 6800円 | 0161 |
| | ボイスファンタジア　失われたボイスパワー | ADV | アスク講談社 | 6800円 | 0162 |
| | Ash to Ash（仮称） | SLG | イースリースタッフ | 未定 | 0163 |
| | バーチャルバスフィッシング（仮称） | SPT | イースリースタッフ | 未定 | 0164 |
| | ブリガンダイン～幻想大陸戦記～ | SLG | イースリースタッフ | 5800円 | 0165 |
| | 熱砂の惑星 | ADV | 伊藤忠商事 | 未定 | 0166 |
| | G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～ | RPG | イマジニア | 未定 | 0167 |
| | メルティランサー2 | SLG | イマジニア | 未定 | 0168 |
| | ジ アンソルブド | ADV | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 未定 | 0169 |
| | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 格闘 | SNK | 未定 | 0170 |
| | サムライスピリッツ剣客指南パック（『サムライスピリッツ』『真サムライスピリッツ』同梱版） | 格闘 | SNK | 5800円 | 0171 |
| | 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 | RPG | SNK | 6800円 | 0172 |
| | メタルスラッグ | ACT | SNK | 未定 | 0173 |
| | アランドラ | RPG | SCE | 未定 | 0174 |
| | 戦闘国家 ―改―IMPROVED | SLG | SCE | 未定 | 0175 |
| | るろうに剣心―明治剣客浪漫譚―十勇士陰謀編 | RPG | SCE | 未定 | 0176 |
| | NFL GAME DAY | SPT | SCE（SCEI） | 未定 | 0177 |
| | NHL PowerRink'97 | SPT | SCE（SCEI） | 未定 | 0178 |
| | 棋太平 | TBL | エス・ピー・エス | 未定 | 0179 |
| | 火竜娘 ―高悠環編―　―柳判官編― | ADV | ガスト | 未定 | 0180 |
| | マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～ | RPG | ガスト | 未定 | 0181 |
| | マーヴル・スーパーヒーローズ | 格闘 | カプコン | 未定 | 0182 |
| | バーチャルウルトラベースボール（仮称） | SPT | カルチャーブレーン | 5800円 | 0183 |
| | VIRTUAL飛龍の拳 | 格闘 | カルチャーブレーン | 5800円 | 0184 |
| | 飛龍の拳 コレクション | ACT | カルチャーブレーン | 5800円 | 0185 |
| | プロ指南 ウルトラ麻雀　兵（つわもの）（仮称） | ETC | カルチャーブレーン | 5800円 | 0186 |
| | マリオ武者野の超将棋塾 | TBL | キングレコード | 7800円 | 0187 |
| | THE HIVE WARS | STG | KSS | 6800円 | 0188 |
| | ゲーム日本史～天下人秀吉と家康～ | ETC | 光栄 | 6800円 | 0189 |
| | ダークハンター～（下）妖魔の森～ | ETC | 光栄 | 6800円 | 0190 |
| | ホームドクター | ETC | サクセス | 6800円 | 0191 |
| | グリッツ<ザ ピラミッド アドベンチャー> | ACT | 三洋電機 | 5800円 | 0192 |
| | イバラード（仮称） | ADV | システムサコム／テレビ朝日 | 未定 | 0193 |
| | ZERO DIVIDE2 | 格闘 | ズーム | 未定 | 0194 |
| | TOBAL2 | 格闘 | スクウェア | 未定 | 0195 |
| | ファイナルファンタジーⅣ | RPG | スクウェア | 未定 | 0196 |
| | ファイナルファンタジータクティクス | SLG | スクウェア | 未定 | 0197 |
| | 秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～ | TBL | ソネット・コンピュータエンタテイメント | 未定 | 0198 |
| | エリア51 | STG | ソフトバンク | 7800円 | 0199 |
| | エリア51　スペシャルパック（ガン同梱セット）（仮称） | STG | ソフトバンク | 5800円 | 0200 |
| | NHL オープンアイス（仮称） | SPT | ソフトバンク | 3800円 | 0201 |
| | ファイナルドゥーム | STG | ソフトバンク | 5800円 | 0202 |
| | モータルコンバット・トリロジー | 格闘 | ソフトバンク | 未定 | 0203 |
| | モンスターファーム | SLG | テクモ | 未定 | 0204 |
| | RAMA（仮称） | ADV | ソフトバンク | 未定 | 0205 |
| | スノークィーン | ETC | 東北新社 | 4800円 | 0206 |
| | 覚悟のススメ | 格闘 | トミー | 5800円 | 0207 |
| | エースコンバット2 | STG | ナムコ | 未定 | 0208 |
| | タイムクライシス | STG | ナムコ | 未定 | 0209 |
| | バウンティソード・ファースト | RPG | パイオニアLDC | 未定 | 0210 |
| | 地獄先生ぬ～べ～ | SLG | バンダイ | 5800円 | 0211 |
| | ネクストキング 恋の千年王国 | TBL | バンダイ | 6800円 | 0212 |
| | 魔導都市エルピス | RPG | バンプレスト | 5800円 | 0213 |
| | メタルエンジェル3（仮称） | SLG | ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト） | 5800円 | 0214 |
| | 蜃気楼回廊 | ADV | プレ・ステージ | 5800円 | 0215 |
| | SHADOW TOWER | RPG | フロムソフトウェア | 5800円 | 0216 |
| | 英雄志願 Gal Act Heroism | RPG | マイクロキャビン | 6800円 | 0217 |
| | 雲海の撃墜王 | STG | マイクロネット | 未定 | 0218 |
| | メルト～フューチャリングエディ BY アイアンメイデン～ | STG | マップジャパン | 未定 | 0219 |
| | X-COM 未知なる侵略者 | SLG | メディアクエスト | 5800円 | 0220 |
| | CROC！（仮称） | ACT | メディアクエスト | 未定 | 0221 |
| | ボディバイオニクス～驚異の小宇宙　人体～ | ACT | メディアクエスト | 5800円 | 0222 |
| | RUN ABOUT 'ランナバウト' | SPT | やのまん（やのまんゲームズ） | 5800円 | 0223 |
| | ProofClub　プルーフクラブ | TBL | ユタカ | 5800円 | 0224 |
| | 聖刻1092 操兵伝 | RPG | ユタカ | 5800円 | 0225 |
| | 聖刻1092 操兵伝［仮面付限定版］ | RPG | ユタカ | 9800円 | 0226 |
| 6月下旬 | 10101（仮称） | ACT | サンテックジャパン | 未定 | 0227 |
| 6月未定 | 狙われた街（仮称） | RPG | ケー・エー・ジェー | 未定 | 0228 |
| 7月未定 | ラグナキュール | RPG | SME | 5800円 | 0229 |
| | 夢・色いろ | SLG | フェザード | 5800円 | 0230 |
| 今夏 | ツタンカーメンの遺言（仮称） | ADV | ウィザード | 未定 | 0231 |
| | 攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL | STG | SCE | 未定 | 0232 |
| | BIO HAZARD 2 | ADV | カプコン | 未定 | 0233 |
| | どきどき ポヤッチオ | RPG | キングレコード | 5800円 | 0234 |
| | はじめの一歩 THE FIGHTING! CHANCE ONE'S ARMS | SLG | 講談社 | 5800円 | 0235 |
| | ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 ～虹色の青春～ | ADV | コナミ | 未定 | 0236 |
| | RIVEN The Sequel to MYST | ADV | サン電子（サンソフト） | 未定 | 0237 |
| | ミニ四駆 爆走兄弟レッツ＆ゴーWGP ハイパーヒート | SPT | ジャレコ | 未定 | 0238 |
| | LUCIFERD（ルシファード）～世紀末への挑戦～ | RPG | ティー・イー・エヌ研究所 | 5800円 | 0239 |
| | GUNDAM THE BATTLE MASTER | 格闘 | バンダイ | 6800円 | 0240 |
| | ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム | ADV | バンダイ | 未定 | 0241 |
| | ドラゴンボールGT（仮称） | 格闘 | バンダイ | 未定 | 0242 |
| | ジャングルパーク | ETC | バンダイビジュアル | 4800円 | 0243 |
| | メタルドレッド | STG | バンダイビジュアル | 5800円 | 0244 |
| | グランド・セフト・オート（仮称） | SPT | BMGジャパン | 未定 | 0245 |
| | スパイダー（仮称） | ACT | BMGジャパン | 未定 | 0246 |
| | ARMORED CORE | ACT | フロムソフトウェア | 5800円 | 0247 |
| | 個人教授 | SLG | 毎日コミュニケーションズ | 未定 | 0248 |
| | 卒業 VACATION | SLG | 毎日コミュニケーションズ | 未定 | 0249 |
| 10月未定 | true real fantasy（仮称） | RPG | ドリームキューブ | 未定 | 0250 |
| 11月未定 | FENSER | SLG | サイバーテック・デザイン | 未定 | 0251 |
| 今秋 | 修羅の門 | 格闘 | 講談社 | 5800円 | 0252 |
| 97年未定 | 名探偵スチールウッド（仮称） | ADV | アイディアファクトリー | 未定 | 0253 |
| | あかずの間 | ADV | ヴィジット | 5800円 | 0254 |
| | ザ・心理ゲーム2 | ETC | ヴィジット | 未定 | 0255 |
| | リンダキューブアゲイン | RPG | SCE | 未定 | 0256 |
| | メイン・ローター（仮称） | STG | エフコンピュータ・エンターテイメント | 5800円 | 0257 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 4月4日 | ゲーム日本史～革命児 織田信長～ | ETC | 光栄 | 6800円 | 0453 |
| | ダークハンター～（上）異次元学園～ | ETC | 光栄 | 6800円 | 0454 |
| 4月18日 | 雀帝 バトルコスプレイヤー | ETC | ダイキ | 6800円 | 0455 |
| 4月25日 | 龍的五千年 | ADV | イマジニア | 6800円 | 0456 |
| | キャスパー | ACT | インタープレイ | 5800円 | 0457 |
| | デジグ・アクアワールド | PZL | 増田屋コーポレーション | 4800円 | 0458 |
| | デジグ TIN TOY | PZL | 増田屋コーポレーション | 4800円 | 0459 |
| 4月下旬 | 御意見無用―Anarchy in the NIPPON―（仮称） | 格闘 | メディアミューズ | 5800円 | 0460 |
| 4月未定 | クロウ：シティオブエンジェルス | ACT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0461 |
| | ブラック ドーン | STG | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 5800円 | 0462 |
| | 新テーマパーク | SLG | エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV） | 5800円 | 0463 |
| | インパクト レーシング | SPT | ココナッツジャパンエンターテイメント | 未定 | 0464 |
| | プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100 | ETC | Sada Soft | 3800円 | 0465 |
| | ワラワラウォーズ 激闘！大軍団バトル | SLG | 翔泳社 | 未定 | 0466 |
| | 超FLAPPY | PZL | デービーソフト | 5800円 | 0467 |
| | actua GOLF | SPT | ナグザット | 5800円 | 0468 |
| 5月9日 | フリートーク・スタジオ～マリの気ままなおしゃべり～ | ETC | メディアエンターテイメント | 5800円 | 0469 |
| 5月未定 | デッドリースカイ（仮称） | STG | ココナッツジャパンエンターテイメント | 未定 | 0470 |
| | 忍者じゃじゃ丸くん　鬼斬忍法帖 | ACT | ジャレコ | 5800円 | 0471 |
| | エーベルージュ | SLG | タカラ | 5800円 | 0472 |
| 今春 | アイアンブラッド | 格闘 | アクレイムジャパン | 5800円 | 0473 |
| | ナイスショット | SPT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0474 |
| | マジック・ザ・ギャザリング | ETC | アクレイムジャパン | 5800円 | 0475 |
| | ボイスファンタジア 失われたボイスパワー | ADV | アスク講談社 | 6800円 | 0476 |
| | デザエモン2（DEZA2） | ETC | アテナ | 未定 | 0477 |
| | 峠KING THE SPIRITS2 | SPT | アトラス | 未定 | 0478 |
| | スノークィーン | ETC | アリアドネメディア | 4800円 | 0479 |
| | ジーベクター | STG | 伊藤忠商事 | 未定 | 0480 |
| | ジ アンソルブド | ADV | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 未定 | 0481 |
| | 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 | RPG | SNK | 6800円 | 0482 |
| | スレイヤーズ（仮称） | SLG | 角川書店／ESP | 未定 | 0483 |
| | 魔法学園LUNAR! | RPG | 角川書店／ESP | 未定 | 0484 |
| | BIO HAZARD | ADV | カプコン | 5800円 | 0485 |
| | マリオ武者野の超将棋塾 | TBL | キングレコード | 7800円 | 0486 |
| | ゲーム日本史～天下人秀吉と家康～ | ETC | 光栄 | 6800円 | 0487 |
| | ダークハンター～（下）妖魔の森～ | ETC | 光栄 | 6800円 | 0488 |
| | 提督の決断Ⅲ | SLG | 光栄 | 9800円 | 0489 |
| | 実況パワフルプロ野球'97 | SPT | コナミ | 未定 | 0490 |
| | ぷるるん！withシェイプUPガールズ | PZL | Jウイング | 未定 | 0491 |
| | FAKE DOWN | ADV | システムサコム | 未定 | 0492 |
| | 機動戦艦ナデシコ やっぱり最後は『愛が勝つ』？ | ADV | セガ | 5800円 | 0493 |
| | コマンド アンド コンカー | SLG | セガ | 6800円 | 0494 |
| | スカイターゲット | STG | セガ | 未定 | 0495 |
| | ヴォイス ステーション Part1 | ETC | ソネット・コンピュータエンタテイメント | 未定 | 0496 |
| | クレイジー イワン | STG | ソフトバンク | 5800円 | 0497 |
| | DOOM | STG | ソフトバンク | 5800円 | 0498 |
| | プライマルレイジ | 格闘 | ソフトバンク | 3800円 | 0499 |
| | 東京SHADOW | ADV | タイトー | 未定 | 0500 |
| | D-XHIRD | 格闘 | タカラ | 未定 | 0501 |
| | SKULL FANG～空牙外伝～ | STG | データイースト | 5800円 | 0502 |
| | Jリーグ GO!GO!GOAL（仮称） | SPT | テクモ | 未定 | 0503 |
| | デジタルアンジュ～電脳天使SS～ | ADV | 徳間書店インターメディア | 5800円 | 0504 |
| | 超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか | SLG | バンダイビジュアル | 6800円 | 0505 |
| | オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ～ | ADV | BMGジャパン | 6800円 | 0506 |
| | 英雄志願 Gal Act Heroism | RPG | マイクロキャビン | 6800円 | 0507 |
| | CROC！（仮称） | ACT | メディアクエスト | 未定 | 0508 |
| | ボディバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～ | ACT | メディアクエスト | 5800円 | 0509 |
| | フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー | SLG | メディアクエスト | 5800円 | 0510 |
| 7月上旬 | ファンタズム | ADV | アウトリガー工房 | 9800円 | 0511 |
| 7月未定 | Guilty Gear | 格闘 | アークシステムワークス | 5800円 | 0512 |
| 今夏 | DESIRE　～背徳の螺旋～ | ADV | イマジニア | 未定 | 0513 |
| | X-MEN VS.STREET FIGHTER | 格闘 | カプコン | 未定 | 0514 |
| | ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 ～虹色の青春～ | ADV | コナミ | 未定 | 0515 |
| | RIVEN The sequel to MYST | ADV | サン電子（サンソフト） | 未定 | 0516 |
| | タンク（仮称） | SLG | BMGジャパン | 未定 | 0517 |
| | 麻雀青天井 | TBL | 毎日コミュニケーションズ | 5800円 | 0518 |
| | レイヤーセクションⅡ（仮称） | STG | メディアクエスト | 未定 | 0519 |
| | 贖 Evolution（仮称） | SLG | メディアリング | 未定 | 0520 |
| | REAL SOUND | ADV | ワープ | 6800円 | 0521 |
| 9月未定 | ファンズフォルム（仮称） | ADV | 日本エムエムアイテクノロジー | 5800円 | 0522 |
| 今秋 | HOP STEP あいどる | SLG | メディアエンターテイメント | 6800円 | 0523 |
| 97年未定 | JリーグエキサイトステージV1 | SPT | エポック社 | 未定 | 0524 |
| | 大戦略 STRONG STYLE | SLG | OZクラブ | 6800円 | 0525 |
| | エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～（仮称） | SLG | ココナッツジャパンエンターテイメント | 未定 | 0526 |
| | モトクロス（仮称） | SPT | ココナッツジャパンエンターテイメント | 未定 | 0527 |
| | ガーディアンフォース | STG | サクセス | 未定 | 0528 |
| | コットン2 | STG | サクセス | 未定 | 0529 |
| | フォトジェニック | SLG | サン電子（サンソフト） | 未定 | 0530 |
| | 真髄・碁仙人 | TBL | Jウイング | 8900円 | 0531 |
| | BAROQUE | RPG | スティング | 未定 | 0532 |
| | 幻の魚（The Phantom Fish） | SLG | ソフトオフィス | 未定 | 0533 |
| | スチームハーツ | STG | テイジイエル（TGL） | 未定 | 0534 |
| | FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE | RPG | パイオニアLDC | 未定 | 0535 |
| | ハークス アドベンチャー | RPG | BPS | 5800円 | 0536 |
| | DREAM SQUARE 山田まりや | ETC | ビデオシステム | 3800円 | 0537 |
| | RAY MAN2（仮称） | ACT | UBIソフト | 未定 | 0538 |
| 98年春 | レクイエム（仮称） | RPG | 日本アートメディア | 未定 | 0539 |
| 発売日未定 | 囲碁 | TBL | アスキー | 6800円 | 0540 |
| | ダービースタリオン（仮称） | SLG | アスキー | 未定 | 0541 |
| | 英雄降臨 | SLG | アルファ・オメガソフト | 未定 | 0542 |
| | ウェルカムハウス | ADV | イマジニア | 未定 | 0543 |
| | ぱにっくちゃん | ADV | イマジニア | 未定 | 0544 |
| | プロピンボール | TBL | イマジニア | 未定 | 0545 |
| | NHL パワープレイ'96 | SPT | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 5800円 | 0546 |
| | BLAM! マシーンヘッド | STG | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 5800円 | 0547 |
| | ロッククライミング「未踏峰への挑戦」ヒマラヤ編 | SLG | ウイネット（NETYOU） | 未定 | 0548 |
| | センチメンタル・グラフティ | SLG | NECインターチャネル | 未定 | 0549 |
| | 卒業S | SLG | NECインターチャネル | 6800円 | 0550 |
| 1月31日 | BUG TOO!! もっともっとジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ | ACT | セガ | 5800円 | 0355 |
| | 3Dベースボール～ザ・メジャー～ | SPT | BMGジャパン | 5800円 | 0356 |
| 1月未定 | Christmas NIGHTS 冬季限定版（1月31日まで受付中） | ACT | セガ | 1500円（通販のみ） | 0357 |
| 2月7日 | 蒼穹紅蓮隊 | STG | エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV） | 5800円 | 0358 |
| | プラドルDISC データ編 レースクィーンG | ETC | Sada Soft | 3800円 | 0359 |
| | エリア51 | STG | ソフトバンク | 5800円 | 0360 |
| | シミュレーションズー | SLG | ソフトバンク | 5800円 | 0361 |
| | はいぱぁセキュリティーズS | SLG | ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト） | 6800円 | 0362 |
| 2月14日 | バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム | ACT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0363 |
| | 天城紫苑 | ADV | CLIP HOUSE | 6800円 | 0364 |
| | だいな♡あいらん | ETC | ゲーム アーツ | 6800円 | 0365 |
| | ぷよぷよ SUN | PZL | コンパイル | 4800円 | 0366 |
| | サクラ大戦 花組通信 | ETC | セガ | 4800円 | 0367 |
| | 新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ） | ADV | セガ | 2800円 | 0368 |
| | クレオパトラフォーチュン | TBL | タイトー | 5800円 | 0369 |
| | ROOM MATE～井上涼子～ | SLG | データム・ポリスター | 5800円 | 0370 |
| | DREAM SQUARE 雛形あきこ | ETC | ビデオシステム | 3800円 | 0371 |
| | エレベーターアクション・エレベーターアクション リターンズ | ACT | ビング | 5800円 | 0372 |
| 2月21日 | WWF イン・ユア・ハウス | SPT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0373 |
| | 三國志バリューセット（「三國志Ⅴ」「三國志 リターンズ」同梱版） | SLG | 光栄 | 12800円 | 0374 |
| | 信長の野望バリューセット（「信長の野望・天翔記」「信長の野望 リターンズ」同梱版） | SLG | 光栄 | 11800円 | 0375 |
| | SEGA AGES／ファンタジーゾーン | STG | セガ | 3800円 | 0376 |
| | 重装騎兵レイノス2 | ACT | 日本コンピュータシステム（メサイヤ） | 5900円 | 0377 |
| | ZAP! SNOW BOARDING TRIX | SPT | ポニーキャニオン／テレビ東京 | 5800円 | 0378 |
| | キューブバトラー | ETC | やのまん（やのまんゲームズ） | 5800円 | 0379 |
| 2月28日 | NBA ジャム エクストリーム | SPT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0380 |
| | スペースジャム | SPT | アクレイムジャパン | 5800円 | 0381 |
| | 新海底軍艦 鋼鉄の孤独 | SLG | アスキー | 6800円 | 0382 |
| | 首都高バトル'97 | SPT | イマジニア | 5800円 | 0383 |
| | ふしぎの国のアンジェリーク | TBL | 光栄 | 5800円 | 0384 |
| | パネルティア ストーリー ～ケルンの大冒険～ | RPG | 翔泳社 | 6200円 | 0385 |
| | SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1 | ETC | セガ | 4800円 | 0386 |
| | ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes | SPT | T&Eソフト | 6800円 | 0387 |
| | 天地無用！ 連鎖必要 | PZL | パイオニアLDC | 6800円 | 0388 |
| 2月下旬 | ウルフファング・SS 空牙2001 | STG | エクシングエンタテイメント | 5800円 | 0389 |
| | NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編 | ETC | ソネット・コンピュータエンタテイメント | 2980円 | 0390 |
| | 銀河お嬢様伝説ユナ Mika Akitaka Illust Works（1月27日まで受付中） | ETC | ハドソン | 4220円（通販のみ） | 0391 |
| 2月未定 | 逆鱗弾 | STG | ヴァージンインタラクティブエンターテインメント | 5800円 | 0392 |
| | THE LEGEND OF EDEN2 | STG | 日本コロムビア | 未定 | 0393 |
| | 続ぐっすんおよよ | PZL | バンプレスト | 5800円 | 0394 |
| | 「CRITICOM」―ザ・クリティカルコンバットー | 格闘 | ビック東海 | 5800円 | 0395 |
| 3月7日 | WORMS | SLG | アイマックス | 5800円 | 0396 |
| | ヘンリーエクスプローラーズ | STG | コナミ | 6800円 | 0397 |
| | 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression | ADV | セガ | 6800円 | 0398 |
| | GAME-WARE Vol.4 | ETC | ゼネラル・エンタテイメント | 2980円 | 0399 |
| | SANKYO FF（パチンコハンドル型コントローラ） | ETC | ティー・イー・エヌ研究所 | 5800円 | 0400 |
| | SANKYO FEVER 実機シミュレーションS | SLG | ティー・イー・エヌ研究所 | 5800円 | 0401 |
| | 機動戦士ガンダム外伝Ⅲ　裁かれし者 | STG | バンダイ | 4800円 | 0402 |
| 3月上旬 | ファンタステップ | ADV | ジャレコ | 5800円 | 0403 |
| | アドヴァンストV.G.（初回限定ジグソーパズル付） | 格闘 | テイジイエル（TGL） | 9800円 | 0404 |
| 3月14日 | きゅー爆っく | ACT | アクティビジョンジャパン | 5800円 | 0405 |
| | 爆れつハンターR | RPG | キングレコード | 5800円 | 0406 |
| | Jリーグ ビクトリーゴール'97 | SPT | セガ | 未定 | 0407 |
| | 優駿～クラシックロード～ | SLG | ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト） | 5800円 | 0408 |
| 3月20日 | ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織 | ETC | コナミ | 2800円 | 0409 |
| 3月中旬 | フィッシング甲子園Ⅱ | SPT | キングレコード | 6800円 | 0410 |
| 3月21日 | メタルスラッグ | ACT | SNK | 5800円 | 0411 |
| | メタルスラッグ〈お買得セット〉 | ACT | SNK | 7800円 | 0412 |
| | 神凰拳 | 格闘 | ザウルス | 5800円 | 0413 |
| | ADVANCED WARLD WAR 千年帝国の興亡 | SLG | セガ | 未定 | 0414 |
| 3月28日 | Civilization 新世界七大文明 | SLG | アスミック | 5800円 | 0415 |
| | 太平洋の嵐2 ～疾風の艨艟～ | SLG | イマジニア | 6800円 | 0416 |
| | 太平洋の嵐2 初回限定プレミアムボックス | SLG | イマジニア | 7800円 | 0417 |
| | センチメンタル・グラフティ・ファーストウインドウ | ETC | NECインターチャネル | 2980円 | 0418 |
| | 三國志 孔明伝 | RPG | 光栄 | 7800円 | 0419 |
| | 大航海時代Ⅱ | SLG | 光栄 | 6800円 | 0420 |
| | 実戦パチンコ必勝法！TWIN | TBL | サミー工業 | 5800円 | 0421 |
| | 花組対戦コラムス | PZL | セガ | 5800円 | 0422 |
| | プロ野球 グレイテストナイン'97 | SPT | セガ | 未定 | 0423 |
| | パズルボブル3 | PZL | タイトー | 5800円 | 0424 |
| | モンスタースライダー | PZL | ダットジャパン | 5800円 | 0425 |
| 3月下旬 | ゲーム天国 | STG | ジャレコ | 5800円 | 0426 |
| | ゲーム天国 極楽パック（ビデオ付） | STG | ジャレコ | 7800円 | 0427 |
| | 卒業 ～クロスワールド～ | ADV | 小学館プロダクション | 5800円 | 0428 |
| | リターン・ファイアー | ACT | ソフトバンク | 3800円 | 0429 |
| | ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～ | TBL | データイースト | 6800円 | 0430 |
| | 機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動 | STG | バンダイ | 6800円 | 0431 |
| | ザ･コンビニ ～あの町を独占せよ～ | SLG | ヒューマン | 5800円 | 0432 |
| | エイナスファンタジーストーリーズ THE FIRST VOLUME | RPG | メディアワークス | 5800円 | 0433 |
| 3月未定 | X2 | STG | カプコン | 未定 | 0434 |
| | サイバーボッツ | 格闘 | カプコン | 5800円 | 0435 |
| | サイバーボッツ 超限定版 | 格闘 | カプコン | 7800円 | 0436 |
| | クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～ | SLG | グラムス | 6800円 | 0437 |
| | AMOK | STG | 光栄 | 5800円 | 0438 |
| | 実戦パチスロ必勝法!4 | TBL | サミー工業 | 5800円 | 0439 |
| | わくわく7 | 格闘 | サン電子（サンソフト） | 5800円 | 0440 |
| | わくわく7（拡張RAM付） | 格闘 | サン電子（サンソフト） | 7800円 | 0441 |
| | マンクスTT | SPT | セガ | 未定 | 0442 |
| | ファーランドストーリー ～破亡の舞～ | RPG | テイジイエル（TGL） | 6800円 | 0443 |
| | ドラゴンマスターシルク | RPG | データム・ポリスター | 6800円 | 0444 |
| | BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ | ETC | 徳間書店インターメディア | 12800円 | 0445 |
| | BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ | ETC | 徳間書店インターメディア | 9800円 | 0446 |
| | プラネット・ジョーカー | STG | ナグザット | 5800円 | 0447 |
| | マジカルホッパーズ | ACT | バンダイ | 6800円 | 0448 |
| | GRANDREAD | SLG | バンプレスト | 未定 | 0449 |
| | スタンバイ Say You! | SLG | ヒューマン | 5800円 | 0450 |
| | ゼロヨンチャンプ DooZy―J Type-R | ETC | メディアリング | 6800円 | 0451 |
| 4月4日 | アンジェリークSpecial 2 | SLG | 光栄 | 7800円 | 0452 |

# 新作ゲーム発売カレンダー

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 発売日未定 | ゴルフ（仮称） | SPT | 任天堂 | 未定 | 0648 |
| | ジャングル大帝（仮称） | ADV | 任天堂 | 未定 | 0649 |
| | スーパーマリオRPG2（仮称） | RPG | 任天堂 | 未定 | 0650 |
| | [64DD]ゼルダの伝説64（仮称） | RPG | 任天堂 | 未定 | 0651 |
| | バギーブギー（仮称） | SPT | 任天堂 | 未定 | 0652 |
| | ボディハーベスト（仮称） | ETC | 任天堂 | 未定 | 0653 |
| | [64DD]MOTHER3（仮称） | RPG | 任天堂 | 未定 | 0654 |
| | ヨッシーアイランド64 | ACT | 任天堂 | 未定 | 0655 |
| | 金田一少年の事件簿（仮称） | ADV | ハドソン | 未定 | 0656 |
| | パワーリーグ64（仮称） | SPT | ハドソン | 未定 | 0657 |
| | **スーパーファミコン** | | | | |
| 1月31日 | ガンプル | RPG | アスキー | 8000円 | 0658 |
| | ピキーニャ！ | TBL | アスキー | 6800円 | 0659 |
| | ミランドラ | RPG | アスキー | 7800円 | 0660 |
| 2月21日 | 糸井重里のバス釣りNo.1 | SPT | 任天堂 | 7800円 | 0661 |
| 2月28日 | 忍たま乱太郎3 | ACT | カルチャーブレーン | 6980円 | 0662 |
| | スーパーボンバーマン5 | ACT | ハドソン | 6980円 | 0663 |
| 3月7日 | アニマニアクス | ACT | コナミ | 5800円 | 0664 |
| | パチスロ完全攻略〜ユニバーサル新台入荷 vol.1〜 | TBL | 日本シスコン | 5980円 | 0665 |
| 3月14日 | マジックボール | ACT | プランニングオフィスワダ（POW） | 6800円 | 0666 |
| 3月20日 | 実況パワフルプロ野球3 '97春 | SPT | コナミ | 6800円 | 0667 |
| 3月28日 | ソリッドランナー | RPG | アスキー | 8000円 | 0668 |
| | ダークロウ 〜Meaning of Death〜 | RPG | アスキー | 8000円 | 0669 |
| | プロ麻雀　兵（つわもの） | ETC | カルチャーブレーン | 6980円 | 0670 |
| 3月下旬 | プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム | PZL | ココナッツジャパンエンターテイメント | 6800円 | 0671 |
| 3月未定 | 実戦パチスロ必勝法!TWIN | TBL | サミー工業 | 5980円 | 0672 |
| | Parlor! Mini 5 | TBL | 日本テレネット | 4900円 | 0673 |
| | 同級生2 | ADV | バンプレスト | 7980円 | 0674 |
| 今春 | スーパーダブル役満Ⅱ | TBL | バップ | 7500円 | 0675 |
| 今夏 | ふね太郎 | SPT | ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト） | 未定 | 0676 |
| 97年未定 | ああっ女神さまっ（仮称） | TBL | KSS | 未定 | 0677 |
| 発売日未定 | あかずの間 | ADV | ヴィジット | 未定 | 0678 |
| | クーリースカンク | ACT | ヴィジット | 未定 | 0679 |
| | ファイティングアイスホッケー | SPT | ココナッツジャパンエンターテイメント | 9980円 | 0680 |
| | **PC-FX** | | | | |
| 2月28日 | アニメフリークFX VOL.4 | ETC | NECホームエレクトロニクス | 6800円 | 0681 |
| 3月14日 | Last Imperial Prince | RPG | NECホームエレクトロニクス／日本アプリケーション | 8800円 | 0682 |
| 今春 | 続・初恋物語　〜修学旅行〜 | SLG | NECホームエレクトロニクス／徳間書店インターメディア | 未定 | 0683 |
| 発売日未定 | 卒業R | SLG | NECアベニュー | 未定 | 0684 |
| | ドラゴンナイト4 | SLG | NECアベニュー | 8800円 | 0685 |
| | こみっくろーど | SLG | NECホームエレクトロニクス | 未定 | 0686 |
| | スパークリング フェザー | RPG | NECホームエレクトロニクス | 未定 | 0687 |
| | 超神兵器 ゼロイガー | STG | NECホームエレクトロニクス | 7800円 | 0688 |
| | となりのプリンセス ロルフィー | SLG | NECホームエレクトロニクス | 未定 | 0689 |
| | ルルリ・ラ・ルラ | ACT | NECホームエレクトロニクス | 7800円 | 0690 |
| | 惑星攻機隊 りとるキャッツ | SLG | NECホームエレクトロニクス | 未定 | 0691 |
| | みにまむなのにっく | ADV | スタジオOX／NECホームエレクトロニクス | 未定 | 0692 |
| | MASTERS 遥かなるオーガスタ3（仮称） | SPT | T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス | 未定 | 0693 |
| | ペブルビーチの波涛（仮称） | SPT | T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス | 未定 | 0694 |
| | 天外魔境Ⅲ NAMIDA | RPG | ハドソン | 未定 | 0695 |
| | 負けるな! 魔剣道Z | RPG | フィルインカフェ／NECホームエレクトロニクス | 未定 | 0696 |
| | **3DO** | | | | |
| 発売日未定 | テレビのツボ 迷プロデューサー伝説 | ETC | アラジン工房 | 6800円 | 0697 |
| | ナオコとヒデ坊 漢字の天才2 | ETC | 学漫 | 3980円 | 0698 |
| | ナオコとヒデ坊 漢字の天才3 | ETC | 学漫 | 3980円 | 0699 |
| | ナオコとヒデ坊 国語の天才1 | ETC | 学漫 | 3980円 | 0700 |
| | ナオコとヒデ坊 算数の天才3 | ETC | 学漫 | 3980円 | 0701 |
| | キッズTV | ETC | The 3DO Company | 未定 | 0702 |
| | スターファイター（仮称） | STG | The 3DO Company | 未定 | 0703 |
| | バトルスポーツ（仮称） | SPT | The 3DO Company | 未定 | 0704 |
| | 即戦力の宝石 | TBL | G・A・M | 未定 | 0705 |
| | 碁仙人 | TBL | Jウイング | 未定 | 0706 |
| | 横町3丁目おばけ屋敷 | SLG | ワープ | 未定 | 0707 |
| | **M2** | | | | |
| 97年未定 | Dの食卓2 | ADV | ワープ | 8800円 | 0708 |
| | **NEO・GEO** | | | | |
| 1月31日 | ティンクルスタースプライツ | STG | ADK | 29800円 | 0709 |
| 2月28日 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 格闘 | SNK | 32000円 | 0710 |
| 3月21日 | BREAKERS ブレイカーズ | 格闘 | ビスコ | 29800円 | 0711 |
| | **NEO・GEO CD** | | | | |
| 2月14日 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ネオジオコレクション | ETC | SNK | 3800円 | 0712 |
| 2月21日 | ティンクルスタースプライツ | STG | ADK | 5800円 | 0713 |
| 3月28日 | 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 | RPG | SNK | 6800円 | 0714 |
| | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 格闘 | SNK | 6800円 | 0715 |
| 4月下旬 | BREAKERS ブレイカーズ | 格闘 | ビスコ | 6800円 | 0716 |
| | **ゲームボーイ** | | | | |
| 1月31日 | ズーブ | PZL | やのまん（やのまんゲームズ） | 2800円 | 0717 |
| 2月1日 | ゲームボーイギャラリー | ETC | 任天堂 | 3000円 | 0718 |
| 2月21日 | チャルボ55 | ACT | 日本システムサプライ | 3800円 | 0719 |
| 2月28日 | タイトーバラエティーパック | ETC | タイトー | 3800円 | 0720 |
| 3月未定 | ミニ四駆GB Let s &Go!! | RPG | アスキー | 5500円 | 0721 |
| 4月25日 | シェラザード伝説（仮称） | RPG | カルチャーブレーン | 3990円 | 0722 |
| | SAME GAME（セームゲーム） | PZL | ハドソン | 3480円 | 0723 |
| 5月未定 | 麻雀伝説（仮称） | TBL | カルチャーブレーン | 3980円 | 0724 |
| 今夏 | ポケットモンスター2 金 | RPG | 任天堂 | 3000円 | 0725 |
| | ポケットモンスター2 銀 | RPG | 任天堂 | 3000円 | 0726 |
| | **バーチャルボーイ** | | | | |
| 発売日未定 | スターシード | STG | ココナッツジャパンエンターテイメント | 5800円 | 0727 |
| | プロテウスゾーン | STG | ココナッツジャパンエンターテイメント | 5800円 | 0728 |
| | Out of the Deathmount（仮称） | ETC | Jウィング | 6800円 | 0729 |
| | 新日本プロレスリング 激闘伝説 | SPT | トミー | 未定 | 0730 |
| | バーチャルブロック | ETC | ボトムアップ | 5300円 | 0731 |
| | **PC-エンジン** | | | | |
| 今春 | てきぱき ワーキン　ラブ | ADV | NECホームエレクトロニクス | 7800円 | 0732 |
| 発売日未定 | デッド・オブ・ザ・ブレイン 1&2 | SPT | NECホームエレクトロニクス | 7800円 | 0733 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 発売日未定 | 同級生2 | ADV | NECインターチャネル | 未定 | 0551 |
| | 魔法少女プリティサミー | ADV | NECインターチャネル | 未定 | 0552 |
| | MONSTER MAKER HOLY DAGGER　モンスターメーカー・ホーリーダガー | RPG | NECインターチャネル | 6800円 | 0553 |
| | 下級生 | ADV | エルフ | 未定 | 0554 |
| | ドラゴンナイト | RPG | エルフ | 未定 | 0555 |
| | 神罰 人生の意味 | SLG | ガイナックス | 未定 | 0556 |
| | デジタルピンボール ラスト グラディエイターズ　ver9.7 | ETC | カゼ | 未定 | 0557 |
| | スーパーアドベンチャー ロックマンEpisode1「月の神殿」 | ADV | カプコン | 未定 | 0558 |
| | スーパーアドベンチャー ロックマンEpisode2「死闘！ワイリーナンバーズ」 | ADV | カプコン | 未定 | 0559 |
| | スーパーアドベンチャー ロックマンEpisode3「最後の戦い!!」 | ADV | カプコン | 未定 | 0560 |
| | マーヴル・スーパーヒーローズ | 格闘 | カプコン | 未定 | 0561 |
| | ロックマンX4 | 格闘 | カプコン | 未定 | 0562 |
| | GRANDIA | RPG | ゲーム アーツ | 未定 | 0563 |
| | LUNAR—エターナルブルー— | RPG | ゲーム アーツ | 未定 | 0564 |
| | バーチャパーク 'THE　フィッシュ' | SLG | 光栄 | 未定 | 0565 |
| | 幻想水滸伝 | RPG | コナミ | 未定 | 0566 |
| | ときめきミュージックCD2（仮称） | ETC | コナミ | 未定 | 0567 |
| | プラドルDISC vol.4 黒田 美礼 | ETC | Sada Soft | 3000円 | 0568 |
| | ミニスカポリス（仮称） | ETC | Sada Soft | 未定 | 0569 |
| | 3Dウルトラピンボール | ETC | シエラ・パイオニア | 5800円 | 0570 |
| | ソニック・ザ・ファイターズ（仮称） | 格闘 | セガ | 未定 | 0571 |
| | バーチャファイター3 | 格闘 | セガ | 未定 | 0572 |
| | ハート オブ ダークネス | ACT | セガ | 未定 | 0573 |
| | mr.BONES | ACT | セガ | 5800円 | 0574 |
| | ラストブロンクス／東京番外地 | 格闘 | セガ | 未定 | 0575 |
| | オフロード | ACT | ソフトバンク | 3800円 | 0576 |
| | 怪盗セイント・テール | ADV | トミー | 6800円 | 0577 |
| | シルエットミラージュ | ACT | トレジャー | 未定 | 0578 |
| | 東京立身出世伝（仮称） | SLG | ナグザット | 5800円 | 0579 |
| | もってけたまご | ACT | ナグザット | 未定 | 0580 |
| | My dream〜On Airが待てなくて〜 | SLG | 日本クリエイト | 未定 | 0581 |
| | SUPER 301 SQ（仮称） | ETC | 日本物産 | 未定 | 0582 |
| | テラクレスタ3D（仮称） | STG | 日本物産 | 5800円 | 0583 |
| | V.R麻雀（仮称） | TBL | 日本物産 | 未定 | 0584 |
| | USドラッグチャンプ（仮称） | SPT | 日本物産 | 未定 | 0585 |
| | カオスシード（仮称） | SLG | ネバーランドカンパニー | 未定 | 0586 |
| | 汽船海賊[スチームパイレーツ]（仮称） | RPG | ネバーランドカンパニー | 未定 | 0587 |
| | 銀河お嬢様伝説ユナ3〜ライトニング・エンジェル〜 | ADV | ハドソン | 未定 | 0588 |
| | エアーコマンダー | SLG | バンプレスト | 未定 | 0589 |
| | ロボット混戦RPG（仮称） | RPG | バンプレスト | 未定 | 0590 |
| | 大江戸ルネッサンス | SLG | ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト） | 未定 | 0591 |
| | 落ちゲー・デザイナー　作ってポン! | ETC | ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト） | 未定 | 0592 |
| | スワッグマン | ACT | ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト） | 未定 | 0593 |
| | ダンジョンマスター（仮称） | RPG | ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト） | 未定 | 0594 |
| | MARICA〜真実の世界〜 | RPG | ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト） | 5800円 | 0595 |
| | バブルシンフォニー | ACT | ビング | 未定 | 0596 |
| | インデペンデンスデイ | ETC | フォックスインタラクティブ | 未定 | 0597 |
| | パチンコファイター（仮称） | TBL | プレ・ステージ | 未定 | 0598 |
| | スタートリング・オデッセイⅠ ブルーエボリューション | RPG | レイ・フォース | 未定 | 0599 |
| | スタートリング・オデッセイⅡ 魔竜戦争 | RPG | レイ・フォース | 未定 | 0600 |
| | スタートリング・オデッセイⅢ ミレニアムの聖戦 | RPG | レイ・フォース | 未定 | 0601 |
| | 紫炎龍 | STG | 童 | 未定 | 0602 |
| | **NINTENDO64** | | | | |
| 3月14日 | 実況パワフルプロ野球4 | SPT | コナミ | 8900円 | 0603 |
| 3月21日 | ブラストドーザー | ACT | 任天堂 | 6800円 | 0604 |
| 3月28日 | テュロック | STG | アクレイムジャパン | 8480円 | 0605 |
| 3月未定 | ドラえもん のび太と3つの精霊石 | ACT | エポック社 | 7980円 | 0606 |
| | JリーグLIVE64 | SPT | エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV） | 未定 | 0607 |
| | レブ・リミット | SPT | セタ | 9800円 | 0608 |
| | ワイルド チョッパーズ | STG | セタ | 9800円 | 0609 |
| | 本格4人打ち The麻雀64（仮称） | TBL | ビデオシステム | 9800円 | 0610 |
| 4月27日 | スターフォックス64（任天堂64振動パック同梱） | STG | 任天堂 | 未定 | 0611 |
| 4月未定 | ブレードアンドバレル | STG | コトブキシステム（ケムコ） | 9800円 | 0612 |
| | 雷のごとく〜超高速囲碁〜 | TBL | セタ | 9800円 | 0613 |
| 5月未定 | 森田将棋64 | TBL | セタ | 9800円 | 0614 |
| | SONIC WINGS ASSAULT | STG | ビデオシステム | 9800円 | 0615 |
| 今春 | プロ麻雀 極64 | TBL | アテナ | 9800円 | 0616 |
| | 麻雀（仮称） | TBL | イマジニア | 未定 | 0617 |
| | ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ | ACT | エニックス | 未定 | 0618 |
| | ヘクセン | ACT | ゲームバンク | 9800円 | 0619 |
| | 麻雀64 | TBL | 光栄 | 9800円 | 0620 |
| | がんばれゴエモン5〜ネオ桃山幕府のおどり〜 | ACT | コナミ | 9800円 | 0621 |
| | MISSION:IMPOSSIBLE | ADV | ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト） | 未定 | 0622 |
| | ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション | SPT | ヒューマン | 未定 | 0623 |
| | 64大相撲（仮称） | SPT | ボトムアップ | 未定 | 0624 |
| 6月未定 | マルチレーシング チャンピオンシップ | SPT | イマジニア | 9980円 | 0625 |
| 今夏 | 3D格闘（仮称） | 格闘 | イマジニア | 未定 | 0626 |
| | 魔法聖紀 エルテイル（仮称） | RPG | イマジニア | 9980円 | 0627 |
| | リーズン（仮称） | TBL | イマジニア | 未定 | 0628 |
| | 超時空要塞マクロス Another Dimension（仮称） | SLG | トミー | 未定 | 0629 |
| | スター・ウォーズ 〜シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア〜 | ACT | 任天堂 | 未定 | 0630 |
| 11月未定 | カメレオン・ツイスト | ACT | 日本システムサプライ | 9800円 | 0631 |
| | キャバリーバトル3000 | ACT | 日本システムサプライ | 9800円 | 0632 |
| 今秋 | シムシティ2000（仮称） | SLG | イマジニア | 未定 | 0633 |
| 97年未定 | デュアルヒーローズ | 格闘 | ハドソン | 未定 | 0634 |
| | ボンバーマン64（仮称） | ACT | ハドソン | 未定 | 0635 |
| | サッカー64（仮称） | SPT | ハドソン | 未定 | 0636 |
| | 新日本プロレス闘魂炎導 〜Brave Spirits〜 | SPT | ハドソン | 未定 | 0637 |
| | スーパーロボットスピリッツ | 格闘 | バンプレスト | 未定 | 0638 |
| 発売日未定 | Jリーグダイナマイトサッカー64 | SPT | イマジニア | 未定 | 0639 |
| | 実況ゴルフトーナメント'97（仮称） | SPT | コナミ | 未定 | 0640 |
| | Cu-On-Pa | PZL | T&Eソフト | 9800円 | 0641 |
| | ウルトラドンキーコング（仮称） | ACT | 任天堂 | 未定 | 0642 |
| | エフゼロ64（仮称） | SPT | 任天堂 | 未定 | 0643 |
| | カービィのエアライド（仮称） | SPT | 任天堂 | 未定 | 0644 |
| | クライマー（仮称） | ETC | 任天堂 | 未定 | 0645 |
| | クリエイター（仮称） | ETC | 任天堂 | 未定 | 0646 |
| | ゴールデンアイ007 | ACT | 任天堂 | 未定 | 0647 |

# NEXT ISSUE 次号予告

次号は **2.7** 発売です　定価 290 YEN

## 『FFⅦ』はもちろん、ゲーム美少女も大集合だ！

**速すぎ御免！『FFⅦ』発売1週間後というのに、特別体制で「ウルテク」を大特集。詳細連続攻略も当然バッチリ。ゲーム美少女も総チェック大特集だよ！**

## GAME INDEX


■プレイステーション
(あ)アイアンマン／XO……117
I.Q～インテリジェントキューブ……118
一発逆転～ギャンブルキング伝説～……110
IWATOBI PENGUIN ROCKEY × HOPPER……146
インパクト レーシング……153
ヴァーチャパーク the フィッシュ ～ブクブクダイバー～……154
ウルトラマン ゼアス……112
エースコンバット2……128
エリア51……121
(か)グランドチャンピオンズラリー……87
(さ)ザウバー……86
サガ フロンティア……69
シティーブラボー！～CityBravo！～……111
Sim City2000……109
新スーパーロボット大戦スペシャルディスク……142
新テーマパーク……154
新日本プロレスリング 闘魂烈伝2……91
スーパーライブスタジアム……87
スーパーロボットシューティング……96
スポット ゴーズトゥハリウッド……109
(た)タイムクライシス……123
黄昏のオード～ODE TO THE SUNSET ERA……111
提督の決断Ⅲ……152
闘神伝3……88
ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1～虹色の青春～……138
TOBAL 2……82
ドラゴンナイト4……120・136
ドラゴンクエストⅦ……8
(な)ナムコミュージアムVOL.5……126
西陣パチンコ天国vol.1……117
忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖……144
(は)BURNING ROAD……117
ファイナルファンタジーⅦ……64・114
ファイナルファンタジータクティクス……72
フェード・トゥ・ブラック……154
ブシドーブレード……78
ブラックドーン……111
プレイスタジアム2……155
プロロジック麻雀 牌神……86・116
(ま)魔法少女プリティサミーPART1 In the Earth……109
魔法少女プリティサミーPART2 In the Julyhelm……132
もうぢや……107
(や)厄 痛 ～呪いのゲーム～……122
(ら)リアルバウト餓狼伝説……106
ルパン三世 カリオストロの城……107
るろうに剣心 十勇士陰謀編……130
レイストーム……90・105
■セガサターン
(あ)ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡……28
インパクト レーシング……153
エリア51……121
オーバードライビンGT-R……110
(か)下級生……150
機動戦士ガンダム外伝Ⅲ……36
機動戦士Zガンダム 前編……38
機動戦艦ナデシコ……24
クォヴァディス2……50
グランディア……16
(さ)ザ・キング・オブ・ファイターズ'96……108
Jリーグ ビクトリーゴール'97……153
シミュレーションズー……120
シャイニング・ザ・ホーリィアーク……92
首都高バトル'97……42
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression……26
新テーマパーク……154
スカイターゲット……22
3Dベースボール～ザ・メジャー～……116
センチメンタル・グラフティ……11
蒼穹紅蓮隊……121
(た)だいな♡あいらん……46
太平洋の嵐2……40
D-XHIRD……34
提督の決断Ⅲ……152
Digital Dance MIX～安室 奈美恵～……112
同級生2……140
峠KING THE SPIRITS2……44
ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1～虹色の青春～……138
(な)忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖……144
(は)はいぱぁセキュリティーズS……121
BUG TOO！もっともっとジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ……117
花組対戦コラムス……155
FIGHTERS MEGAMiX……93・106
Fighting Illusion K-1 GRAND PRIX・翔……116
ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE……89
ファンキーヘッドボクサーズ……110
ぷよぷよSUN……30
プラドルDISC データ編 レースクイーンG……122
フリートーク・スタジオ……32
プロ野球 グレイテストナイン'97……152
HOP STEP あいどる☆……48
(ら)ロードランナー エクストラ……110
■ニンテンドウ64
MISSION :IMPOSSIBLE……153
ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ……134
■スーパーファミコン
G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～……111
スーパードンキーコング3……88
ストリートファイターZERO2……92
ドラゴンクエストⅢ……92
■NEO・GEO/NEO・GEO CD
サムライスピリッツ 天草降臨……108
真説サムライスピリッツ 武士道烈伝……36
■ゲームボーイ
ゲームボーイギャラリー……118
ズーブ……118
SAME GAME……155
みどりのマキバオー……112
名探偵コナン 地下遊園地殺人事件……90
■アーケード
アルカノイドR（リターンズ）……99
Gダライアス……98
まじかるデート 卒業告白大作戦……99
■パソコン
大戦略V DX for Macintosh……101
大戦略MASTER COMBAT……100
天下統一 乱世の覇者……101
White Diamond（仮称）……100


## SOFT CALENDAR

**1月31日**
PS アイアンマン／XO
PS Metaphlist～μ.X.2297～
PS I．Q～インテリジェントキューブ
PS 西陣パチンコ天国vol.1
PS ファイナルファンタジーⅦ
PS プロロジック麻雀 牌神
PS スター・ウォーズ ダークフォース
PS BURNING ROAD
SS FightingIllusion K-1GRANDPRIX・翔
SS 三國志リターンズ
SS ダイハード・トリロジー
SS BUG TOO! もっともっとジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ
SS 3Dベースボール～ザ・メジャー
SFC ガンプル
SFC ビキーニャ！
SFC ミランドラ
NEO・GEO ティンクルスタースプライツ
GB ズーブ

**2月1日**
GB ゲームボーイギャラリー

**2月7日**
PS 厄 痛 ～呪いのゲーム～
PS ドラゴンナイト4
SS 蒼穹紅蓮隊
SS プラドルDISC データ編 レースクィーンG
SS シミュレーションズー
SS エリア51
SS はいぱぁセキュリティーズS

**2月14日**
PS バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム
PS AZITO～アジト～
PS LOVE GAME'S わいわいテニス
PS マジックカーペット
PS 三國志 孔明伝
PS 三國志Ⅴ
PS ハームフルパーク
PS トゥームレイダース
PS TOP GUN FIRE AT WILL!
SS バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム
SS 天城紫苑
SS だいな♡あいらん
SS ぷよぷよSUN
SS サクラ大戦 花組通信
SS 新世紀エヴァンゲリオン(ニューパッケージ再販)
SS クレオパトラフォーチュン
SS ROOM MATE～井上涼子～
SS DREAM SQUARE 雛形あきこ
SS エレベーターアクション・エレベーターアクション リターンズ
NEO・GEO CD ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ネオジオコレクション

**2月21日**
PS WWF イン・ユア・ハウス
PS 宝魔ハンターライム WITH ペイントメーカー
PS スターファイター3000
PS 天下制覇
PS デストラクションダービー2 DESTRUCTION DERBY2
PS ドラえもん2 SOS！ おとぎの国
PS 3D競走馬育成シミュレーションBREEDING STUD ～牧場で逢いましょう～
PS 忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖
PS チョロQ2
PS Nage Libre(ナージュリーブル) ～螺旋の相剋～
PS マクロス DIGITAL MISSION VF-X
PS WING OVER
PS 激烈パチンカーズ
PS GUNSHIP
SS WWF イン・ユア・ハウス
SS 三國志バリューセット(「三國志Ⅴ」「三國志 リターンズ」同梱版)
SS 信長の野望バリューセット(「信長の野望・天翔記」「信長の野望 リターンズ」同梱版)
SS SEGA AGES／ファンタジーゾーン
SS 重装騎兵レイノス2
SS ZAP! SNOW BOARDING TRIX
SS キューブバトラー
SFC 糸井重里のバス釣りNo.1
NEO・GEO CD ティンクルスタースプライツ
GB チャルボ55

超ウルトラ技（P88～92）に関する質問は
**022-213-7555**
それ以外の記事に関する質問は
**03-3573-8655**
まで、
休日を除く月～金曜日の、午後4時から6時の間受け付けています。
質問は本誌掲載の内容に関することに限ります。
ゲームの解答やヒントについてはお答えしておりません。


## S・T・A・F・F

〈編集・発行〉徳間書店インターメディア株式会社　〈発売〉株式会社徳間書店
●発行・編集人／山森尚　●編集長代行／相澤浩仁　●編集委員長／山本直人　●副編集長／北根紀子・佐藤稔・高島寿洋・福成雅英・藤岡浩　●統括副編集長／曽根文朗　●編集委員／村田憲生・山田政彦〈情報統括部〉●スタッフ／五十嵐達雄・池田菜採・興津祐輔・木浪秀剛・杉村知顕・豊田恵・冨井好史　●アシスタント／安部正彦・石井暁子・大野恵子・栗山水風・塩路英樹・白石奈々・高山斉樹・中西久・西原孝治・藤本大介・渡辺浩充・渡辺春奈　〈編集〉●スタッフ(東京)／阿部尚希・有金慈青・伊藤明照・小倉賢・柏又和宏・北村光広・木村輝彦・越塚正典・児玉守・五野上良法・佐藤大作・西島卓・室田佳彦・(仙台)／大石美智子・中鉢ゆき子・大友順　●アシスタント(東京)／小田伸介・加藤義一・金丸久修・川上朋宏・菊地栄行・菊池大介・栗原正行・桑原健次・小菅剛・斎藤淳・佐藤栄一・佐藤世紀・佐藤秀治・篠崎晶三・東海林克己・鈴木しのぶ・田中宏幸・千葉友滝・筒井亨平・土井類・野手泰宏・原如宏・平田陽介・松澤秀樹・松村浩次・松本亮・水上智・宮本正教・和田磨生・(仙台)／石原敬・井出友希・梅木克也・鎌田潤哉・刈谷幸治・佐藤浩崇・残間浩文・千葉和之　〈進行〉●スタッフ／五嶋美智子・吉田陽子　●アシスタント／五十嵐恭子・五十嵐紗織　〈営業〉●部長／遠藤剛　●サブマネージャー／金山泰久・伴勝　●スタッフ／大内隆・大野浩志・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・玉川典由・長倉明・本間彰・牧山晶子・吉野なおみ　●アシスタント／江渕綾乃・関山知壱・羽迫新一　〈NCC〉●マネージャー／和田秀実　●サブマネージャー／牛尾滋昭　●スタッフ／岩田麻記子・大平典子・金子昭子・工藤一樹・小島晶・佐々木さとみ・佐瀬伸治・高山正美・森田智子・(仙台)鈴木亨子　〈デザイン〉●A.D／ジーンズぱっかりGTR　●表紙／片野厚子　●スタッフ(仙台)／今村奈緒美　●アシスタント(仙台)／梅内幸子／佐久間弘子　〈DTP〉●スタッフ（東京)／浅利麗・(仙台)／中村正吾　●アシスタント(東京)／土本麗子・宮本美輝・(仙台)／大久寿之・佐藤祥子・森谷倫子　〈ファミマガLand〉山内恵美　〈編集協力〉●校閲／田中健一郎　●デザイン／オギワラヒロミ・有限会社クリエイティブレイ・有限会社高季舎・St.CAP・目崎慎二・吉野誠　●DTP／オープンハウス・株式会社コンパット・凸版フォトタイプ株式会社DS課・福嶋一事務所・ワードポップ　●表紙題下／あくせす　●写真／島崎英俊・浜野忠夫・守屋貴章　●印刷・製本／凸版印刷株式会社



Nintendo
GAME BOY
ゲーム&ウォッチを
知っていますか？
80年代、携帯用ゲーム機の先駆け
として発売された、ゲーム&ウォッチ。
その手軽さがうけて、学校に、
職場に一大旋風を巻き起こしました。
BALL
FLAGMAN
VERMIN
MANHOLE
TURTLE BRIDGE
FIRE ATTACK
SNOOPY TENNIS
OCTOPUS
WIDE SCREEN
FIRE
WIDE SCREEN
OIL PANIC
MARIO BROS.
'80
ボール
フラッグマン
バーミン
ファイア
ジャッジ
'81
マンホール
ヘルメット
ライオン
パラシュート
オクトパス
ポパイ
シェフ
ミッキーマウス
ファイア
'82
タートルブリッジ
ファイアアタック
スヌーピーテニス
オイルパニック
ドンキーコング
ミッキー&ドナルド
グリーンハウス
'83
ドンキーコングII
マリオブラザーズ
ドンキーコングJr
セメントファクトリー
そして、'97年…
※画面は本ソフトの「むかし」モードを
スーパーゲームボーイで撮影しました。
ゲームボーイギャラリー™
GAMEBOY GALLERY
なつかしい？
いいえ――
新しいのよ！
マンホール
ファイア
オクトパス
オイルパニック
ゲーム&ウォッチの名作４本
がゲームボーイでリバイバル。
オリジナルに忠実な「むかし」
モードはもちろんの事、現代
アレンジの「いま」モード
が最高におもしろい！
アクションゲームの原点、
ついに復活！
Super GAME BOY
スーパーゲームボーイ
で、あざやかカラー
バックアップ機能付
★アクションゲーム
2月1日（土）発売
メーカー希望
小売価格（税別） 3,000円
©1980,1981,1982,1983,1997 Nintendo
任天堂テレホンサービス　東京(03)3540-9999　大阪(06)376-3355　京都(075)525-3444　名古屋(052)586-3000　岡山(086)255-2130　札幌(011)612-4144
任天堂株式会社　本社　〒605　京都市東山区福稲上高松町60番地　TEL.(075)541-6113
東京サービスセンター TEL.(03)3254-1647　大阪支店 TEL.(06)376-5970　名古屋営業所 TEL.(052)571-2506　岡山営業所 TEL.(086)252-2038　札幌営業所 TEL.(011)612-6930
インターネットのホームページ　「http://www.nintendo.co.jp」　※画面写真はスーパーゲームボーイを使用して撮影しました。



ARKANOID®
Doh It Again
©TAITO CORP. 1997
スーパーファミコン用ソフト　メーカー希望小売価格4,980円（税別）
絶賛発売中!
時を経て蘇る名作!
伝説のブロック崩し「アルカノイド」がスーパーファミコンで帰ってきた。
TVゲーム大ブレイクのきっかけとなったブロック崩しの面白さに、
多彩なアイテムやユニークなキャラ等90年代風の味付けをプラス。
お父さんやお兄さんがハマったあの昭和の名作が帰ってきた。
●やってもやっても飽きない99面のラウンドを用意
●オリジナルの面を作ることができる「エディット」機能を搭載。
●「スーパーファミコンマウス」にも対応。
1P／単純だけど奥が深い。これぞTVゲームの真髄。
2P協力／一人よがりは禁物。チームプレイを大切に
2P対戦／隣を気にせずマイペースを守れ!
ドー／見れば見るほどケッタイな奴。でも可愛い。
株式会社タイトー®
タイトーホームページ http://www.taito.co.jp
本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
タイトーソフト情報局 東京●03(3239)4000 香川支店●0878(33)6340
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

ファミマガWeekly 2月14日号
平成9年2月14日発行 第2巻第6号（通巻15号）
第3種郵便物認可
発行・編集人 山森 尚
発行 徳間書店インターメディア㈱
発売 ㈱徳間書店
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ／☎03(3573)8655
編集／☎03(3573)8609 広告／☎03(3573)8612
〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03(3573)0111㈹
定価290円（本体282円）




雑誌 26612−2/14 ©Tokumashoten Intermedia 1997 T1026612020297
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan